GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS · CINE · SERIES · CÓMICS · ANIME · COSPLAY

#06

JULIO 2016

GAME OF THRONES

MENÚ



Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y varios gastos. Para crecer más, estamos barajando participar en medios que apoyan a los artistas como Patreon o Ideame. No hay intención de ponerle un precio fijo a la revista, es digital y gratuita, pero si queremos tener más material, merchandising, glitches (?) y demás, podemos empezar. Por supuesto, nos gustaría leer sus opiniones e ideas, ya sea en las redes o en el correo, vamos a estar prestándoles atención. Depende de vos y de todos. Si estás interesado en aportar para esta publicación en particular podés participar mediante MercadoPago (pesos Argentina) e inmediatamente vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar.

$25 ARS



$50 ARS



$75 ARS





Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a ***pr@glitchyframes.com***



EDITORIAL

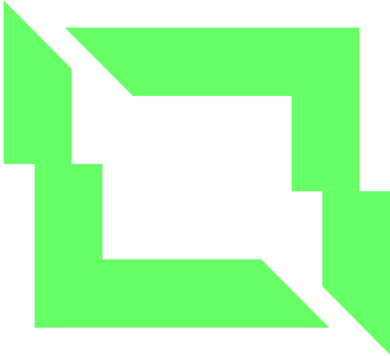
Texto Laura Petroff @monkeylibrium

A pesar de que la comunidad de videojuegos es la que más lugar le dio a *Kickstarter* -sitio en el que los futuros consumidores financian un producto juntando el dinero para hacerlo realidad- entre varios éxitos y algunos fracasos, naturalmente existen otros rubros que supieron aprovecharlo. Miles de dólares por año viajan a través de este sitio para financiar películas y otros contenidos audiovisuales.

Si bien los documentales plagan el catálogo de propuestas, los ejemplos más exitosos hasta el día de hoy son ficción: tanto Veronica Mars, continuando un programa de TV cancelado, como la improbable comedia Kung Fury e incluyendo a Anomalisa -un corto ganador de Oscar- la colección de proyectos terminados es enorme.

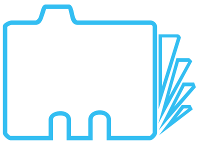
Los pilotos de series y videos musicales completan el repertorio de proyectos a concluir. En Argentina, por ejemplo, el sitio similar *idea.me* ayudó a Alfredo Casero en 2012 a llevar a cabo el proyecto *Cha3Dmubi*.

Tener el poder de dar vida a ideas que para una empresa grande son demasiado arriesgadas suena utópico, pero es la realidad. Además, algunas veces es mejor dejar la plata en manos de gente como uno.









STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO

Alejandro Anzoleaga @lale11

EDICIÓN Y CORRECIÓN

Natalí Toiw @natali_toiw

Laura Amarilla @heylauringui

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN

Federico Coronel @Fedeguitar

Solowi Fawles @ilaleicSoloist

Federico Lo Giudice @okelfo

Matías Puga @ThatPBloke

Germán Perrotta @GerJP

Laura Petroff @monkeylibrium

Santi J. Ferrante @nerdycinephile

Ella Bustamante @ellalely

Catalina Ecruteak @manatits

Jorge Abreu @ar_jorge1987

Eugenio Novas @Uquelele_

Brian Clark @iambrianclark

Germán Battiston @CMDRGerkor

CONSULTAS

Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES

◥ **Año 1 - Nº 6 - JULIO 2016**

◥ **Distribución gratuita**





Destacados

Lanzamientos
Julio 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



29/6



CARMAGEDDON: MAX DAMAGE



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Con más de treinta vehículos distintos, 10 circuitos y escenarios de gran tamaño, modos multiplayer y desafíos, Carmageddon: Max Damage promete ofrecer la clásica y violenta experiencia fiel a sus orígenes. Sangre, mutilaciones y toda la carnicería que se puede esperar de un título de estas características que es tan arcade como divertido. En esta ocasión hay un modo carrera con seis tipos de eventos distintos, así como un modo multijugador con cuatro modalidades de eventos online y una opción para repeticiones.



GHOSTBUSTERS



Xbox One, PlayStation 4 y PC

De la mano de FireForge y Activision llega un nuevo Twin Stick Shooter versión Ghostbusters con una historia completamente nueva que se desarrolla luego de los acontecimientos de la nueva película Ghostbusters (2016). Este título permitirá que hasta cuatro personas se enfrenten a los fantasmas haciendo uso de los gadgets habituales de la franquicia. Ghostbusters muestra su acción con vista isométrica.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





SONG OF THE DEEP

12

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Desarrollado por Insomniac Games -creadores de Ratchet & Clank y Sunset Overdrive- Song of the Deep es una aventura de acción que cuenta la historia de Merryn, una niña en su viaje hacia lo desconocido para encontrar a su padre desaparecido. Este viaje submarino desafiará a los jugadores a explorar, experimentar y navegar en un inmenso océano lleno de peligros. Exploración bidimensional al más puro estilo Metroidvania en el mar.



OBLITERACERS

15

Port en Xbox One y PlayStation 4

El premiado juego de carreras arcade de combate para 16 jugadores finalmente llega a consolas con alienígenas letales, extraños personajes, ubicaciones exóticas y armas absurdas. Como novedad, Obliteracers permite utilizar como control cualquier tableta o smartphone además del gamepad ya que cuenta con la posibilidad de jugarlo con nuestros amigos gracias a su modo local. Por si fuera poco, además cuenta con muchísimas opciones en cuanto a la personalización.



MONSTER HUNTER GENERATIONS

15

Nintendo 3DS

Lanzado originalmente en Japón a fines del 2015 bajo el título de Monster Hunter X, la nueva entrega de la saga de RPG de acción finalmente llega a occidente presentando nuevos ataques especiales, estilos de combate, y la posibilidad de jugar como Felynes, que tradicionalmente sólo aparecía como compañero del jugador. Fiel a su esquema clásico pero con nuevas incorporaciones como la incorporación de hasta cuatro monstruos icónicos, podríamos decir que este Monster Hunter es la versión definitiva de lo que cualquier fan puede esperar.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

Microsoft ha anunciado los títulos para Xbox 360 y Xbox One que **todos los usuarios de Xbox Live con suscripción Gold podrán descargar de forma gratuita** durante el mes de julio. Nuevamente los dos títulos para Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

Para **Xbox One** durante el mes de julio estará disponible *The Banner Saga 2* (desde el 1 al 31 de julio), la secuela del premiado juego RPG donde el uso racional de los recursos y las tácticas de batalla son vitales para asegurar la victoria de nuestro clan. El segundo título para Xbox One será el original juego de puzzle de acción competitivo (de los creadores de The Bridge), *Tumblestone* (desde el 16 de julio hasta el 15 de agosto), dispuesto a rediseñar por completo el género Match-3, propuestas similares a a Candy Crush.

Por otra parte, en **Xbox 360** el primer título será el clásico FPS de acción táctica *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2* (desde el 1 al 15 de julio), seguido por *Tron: Evolution* (desde el 16 hasta el 31), el título de acción y aventura en basado en la película Tron: Legacy (*¿Alguien vió la película Tron? Nop*).

Aquí pueden consultar más información sobre el programa **Games With Gold en Argentina**.

¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

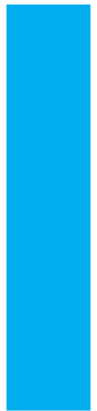
Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.






Sony presentó los títulos que todos los usuarios de **PSN** (US) con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar durante el mes de julio.

En primer lugar, para **PlayStation 4** llega *Saints Row: Gat Out of Hell*, expansión independiente que lleva a los Saints a nada más ni nada menos que al infierno para conquistarlo y derrotar al Diablo durante una aventura llena de acción y humor bizarro. El segundo juego para PlayStation 4 será *Furi*, un nuevo título de acción al estilo Twin Stick Shooter altamente desafiante que además cuenta con diseños de Takashi Okazaki, creador de Afro Samurai.

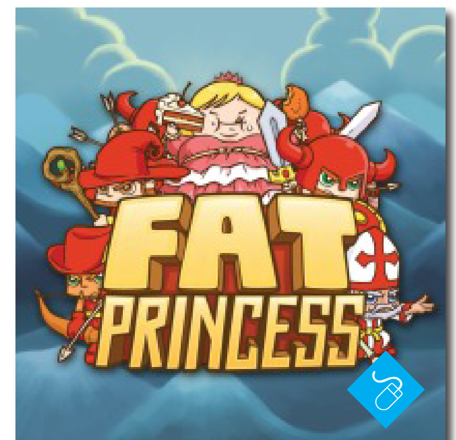
Por otra parte, en **PlayStation 3** llega *Call of Juarez: Bound in Blood*, la precuela del primer Call of Juarez que nos lleva al lejano oeste para conocer la historia de los hermanos Ray y Thomas McCall; seguido por el clásico título multiplayer para 32 jugadores de PlayStation 3, *Fat Princess*.

Por último, en **PlayStation Vita** se encuentra el RPG *Oreshika: Tainted Bloodlines* donde lideramos un antiguo clan japonés en busca de venganza contra un temible demonio; seguido por el clásico de PlayStation 2 (re lanzado en PSP y PS Vita), *Prince of Persia: Revelations*, que enlaza los acontecimientos entre The Sands of Time y The Two Thrones.

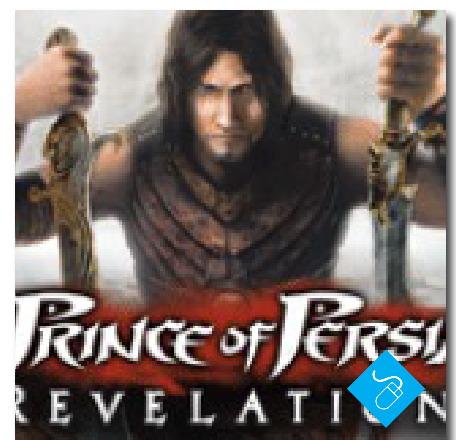












VIDEOJUEGOS

RESUMEN E3 2016

Texto Federico Coronel @Fedeguitar



Del 12 al 16 de junio, en *Los Angeles Convention Center* (California), se llevó a cabo la Electronic Entertainment Expo 2016 -también conocida como E3 2016- donde las compañías de videojuegos más importantes presentaron todas las novedades sobre consolas, títulos y accesorios que llegarán en los próximos años.

Cada texto resaltado contiene videos y trailers

EA PLAY 2016 DIA 0

En vivo desde el Novo Theater, **EA Play** inauguró su espacio con Vince Zampella (fundador de Respawn Entertainment) presentando el primer vistazo al **modo multiplayer de Titanfall 2** y revelando el **modo campaña single-player**. Entre otras cosas, Zampella comentó que Titanfall 2 tendrá beta abierta en los próximos meses, seis titanes nuevos y estará disponible a partir del 28 de octubre para Xbox One, PlayStation 4 y PC.

Luego comenzó la sección de EA Sports, donde mostraron las novedades de **Madden 17**, que contará con nuevos modos multiplayer, además de ofrecer una novedosa experiencia competitiva; y el **FIFA 17**, que incluirá por primera vez un modo historia llamado **FIFA - The Journey**.

Bioware también estuvo presente, mostrando un **Behind the Scenes de Mass Effect: Andromeda** con muy pocas escenas de gameplay.

La conferencia continuó con la presentación de EA Originals, la nueva iniciativa de EA que busca apoyar a los desarrolladores independientes publicando sus juegos. El primer título de este programa será **Fe**, un plataformero 3D desarrollado por el estudio sueco Zoink (Zombie Vikings; Stick It to The Man!).

Star Wars tampoco dejó pasar EA Play, presentando nuevo contenido para **Star Wars: Battlefront** y un trailer Behind the Scenes mostrando un pequeño vistazo de los estudios que actualmente están desarrollando juegos de Star Wars en colaboración con EA. Entre ellos se encuentran Respawn Entertainment, Visceral con su título a estrenar en el 2018 y Criterion que en colaboración con DICE están preparando una misión de Battlefront exclusiva para PlayStation VR. Además, se confirmó un nuevo Battlefront para 2017.

Dando cierre a la presentación, DICE proyectó un nuevo tráiler de **Battlefiled1** completamente centrado en el multiplayer, seguido por la primera transmisión online de Battlefield 1 de 64 jugadores, protagonizada por reconocidas figuras del gaming y famosos como Snoop Dogg y Zac Efron, entre otros.

BETHESDA DIA 0

La conferencia comenzó con el anticipo sorpresa de **Quake Champions**, un nuevo juego de acción multijugador basado en la mítica saga de id Software. Por el momento, sólo se anunció para PC y estará orientado a los eSports con modos multijugador altamente competitivos. De acuerdo a lo que se pudo ver en el trailer, Quake Champions contará con gráficos alucinantes y un framerate desbloqueado. Bethesda prometió revelar más información sobre Quake Champions durante la QuakeCon que se celebrará del 4 al 7 de agosto.

Luego continuó Bethesda Game Studios, que presentó las novedades que llegarán a **Fallout Shelter;** entre ellas nuevos enemigos, sistema de combate y versión para PC. Durante **el video** también adelantaron las próximas tres **expansiones** para **Fallout 4**; *Contraptions Workshop*, *Vault-Tec Workshop* y *Nuka-World*. Las primeras dos añadiendo nuevas opciones, funciones y objetos; mientras que *Nuka-World* expandirá la historia del universo Fallout invitándonos a recorrer un parque de diversiones devastado por la radiación.

El video finalizó con el anuncio, no tan sorpresa, de **Skyrim Special Edition**; la versión del clásico RPG para consolas de nueva generación, ahora con mejoras gráficas y soportes para mod. El título también estará disponible, a partir del 28 de octubre, en Steam -de forma gratuita- para aquellos que ya tienen *Skyrim* y sus DLCs en Steam.

El desaparecido **Prey 2**, presentado originalmente en 2011 para PlayStation 3, Xbox 360 y PC, revivió durante la conferencia y llegará para PlayStation 4, Xbox One y PC en forma de reboot desarrollado por Arkane Studios, creadores de Dishonored.

Doom, el más reciente lanzamiento de Bethesda, también estuvo presente en el Showcase, donde se difundieron las novedades que llegarán al modo SnapMap. Contenidos descargables y una demo gratuita del primer nivel ya disponible en Xbox Live, PlayStation Network y Steam.

En cuanto al modo SnapMap, se presentaron nuevos objetos, accesorios, armas y ubicaciones para que los usuarios más creativos de Doom puedan aprovechar al máximo. Si bien los updates para dicho modo serán gratuitos, los contenidos adicionales para multiplayer serán pagos. Actualmente se encuentran disponibles a través del Season Pass. El primer DLC, titulado Unto the Evil, añadirá un nuevo demonio llamado Harvester, nuevos power-ups y tres mapas.

La realidad virtual también tampoco pasó desapercibida en la confe-

rencia, gracias a Bethesda Softworks que llevará Doom y Fallout 4 a HTC Vive en 2017, bajo el sello de **Bethesda VR**. Ambos juegos se pudieron testear en el showfloor de la presentación.

Dando cierre a la conferencia, Arkane Studios presentó el gameplay y demo técnica de **Dishonored 2**. Durante la **demo técnica** se mostró un primer vistazo a la nueva ciudad- Karnaka- que a simple vista parece completamente diferente a la del primer juego. Por otra parte, durante **las secuencias de gameplay** se pudo ver a ambos protagonistas, Emily Kaldwin y Corvo Attano, en acción utilizando sus habilidades únicas, completamente mejorables a través del árbol de habilidades de cada personaje.

Al igual que en la entrega original, todas las misiones se podrán completar de varias maneras, ya sea sigilo o acción, con la posibilidad de elegir al personaje para jugarlas.

Por último, se reveló la edición coleccionista Dishonored 2 que incluye una réplica de la máscara de Corvo, el anillo de Emily, Steelcase exclusivo y un afiche especial.

Dishonored 2 estará disponible en Xbox One, PlayStation 4 y PC a partir del 11 de noviembre; todos los que realicen el pre-order recibirán una copia gratuita de Dishonored: Definitive Edition.

MICROSOFT — DIA 1

Como todos los años, Microsoft inició la E3 presentando nuevas funciones para Xbox One, consolas y juegos que llegarán a Xbox One y Windows 10 en los próximos meses.

La conferencia comenzó con el anticipo de **Xbox One S**, la versión slim de Xbox One que, además de ser un 40% más pequeña, incluye un disco duro de 2TB compatible con vídeo 4K y soporte vertical. Con un precio inicial de 299 dólares, la Xbox One S estará a la venta a partir del próximo 31 de agosto.

Por su parte, el director de The Coalition, Rod Fergusson presentó la Xbox Play Anywhere; el nuevo sistema de cross-buy y cross-play entre Xbox One y Windows 10, que llevará los próximos estrenos a ambas plataformas.

Xbox Play Anywhere debutará con el lanzamiento de Gears of War 4 el próximo 11 de octubre, título que también estuvo presente en la conferencia con el **reveal en vivo del modo campaña en co-op** jugado por Laura Bailey (voz de Kait) y Rod Fergusson. En el gameplay se pudo ver como el clima afecta al campo de batalla, y algunos nuevos enemigos como el hive berserker. Para finalizar con Gears of War 4, Fergusson reveló la **edición especial del control Elite** para Xbox One que incluye accesorios y diseño exclusivo basado en el juego.

Como bonus se informó que General RAAM, el mítico enemigo de la saga Gears of War, llegará como personaje invitado a **Killer Instinct Season 3**.

Forza regresa este año con **Forza Horizon 3**; presentado por el director de Playground Games Ralph Fulton. Se anunció que el título también llegará a Windows 10 gracias a Xbox Play Anywhere el próximo 27 de septiembre. Forza Horizon 3 será nuevamente un juego de carreras de mundo abierto, ambientado en Australia, y por primera vez contará con modo campaña co-op para cuatro jugadores.

Originalmente anticipado en la E3 2015, **ReCore** regresó con un nuevo trailer presentando a los distintos tipos de robots que acompañarán al jugador en la entrega. Disponible a partir del 13 de septiembre para Xbox One y Windows 10.

ID@Xbox, el programa que apoya a los desarrolladores independientes, mostró un montaje de los próximos títulos que llegarán a Xbox One y Windows 10. Entre ellos, algunos previamente anunciados como We Happy Few, Cuphead, Ark Survival Evolved e Inside, lo nuevo de los creadores de Limbo.

CD Projekt RED, el estudio detrás de The Witcher 3: Wild Hunt, dijo presente con **Gwent: The Witcher Card Game**; un título basado en el juego de cartas presente en The Witcher 3. Gracias al éxito que tuvo este minijuego,

La conferencia de **Microsoft** no sólo se trató sobre videojuegos, Mike Ybarra, Director of Program Management para Xbox anunció las nuevas funciones que llegarán a **Xbox One** en las próximas **actualizaciones**:

- Función que permitirá escuchar la música que uno quiera mientras juega.
- Buscar y navegar en Xbox One será fácil y eficiente con la ayuda de la asistente IA Cortana.
- Forma tu propia comunidad en Xbox Live para organizar sesiones de juego.
- Nueva función que permitirá buscar gente en Xbox Live para jugar cualquier juego en equipo; ya sea Raid en Destiny o partidos en FIFA.
- Nueva función social donde los usuarios de Xbox live pueden competir en solitario o con amigos en las competiciones construidas específicamente para ciertos juegos, por ejemplo, FIFA 17.

En cuanto a accesorios, Microsoft presentó un nuevo servicio llamado **Xbox Design Lab**, donde podemos personalizar y comprar nuestro propio control de Xbox One con más de 8 millones de combinaciones diferentes para elegir entre colores y estilo de botones. El precio de los controles custom es de $USD 79,99 y por $USD 9,99 podemos añadir nuestro nombre al control.

CD Projekt decidió lanzarlo por separado con nuevas mecánicas, cross-play entre PC y Xbox One, campaña single-player y cartas completamente rediseñadas. Gwent contará con beta cerrada a estrenar en septiembre, a la que se puede acceder registrándose aquí.

Los zombies están de regreso con el trailer reveal de **Dead Rising 4**, una especie de reboot del primer juego ambientado en vísperas de navidad, con un mapa mucho más grande que el original. No se dieron muchos detalles sobre el título, salvo que estará disponible en Xbox One y Windows 10 a fin de año.

Para seguir representando a los muertos vivos en la conferencia estuvo **State of Decay 2**, que de acuerdo a Undead Labs ofrecerá una experiencia completamente nueva en multijugador co-op. Sólo se mencionó que llegará en 2017 a Xbox One y Windows 10, sin revelar su fecha exacta de lanzamiento.

Con un breve teaser lanzado en la Gamescom 2015, **Scalebound** regresó con un gameplay presentado por el mismísimo Hideki Kamiya de Platinum Games. Durante el gameplay se puede ver una épica batalla co-op de varias fases, donde los jugadores unen fuerzas derrotar a la bestia gigante. Scalebound llegará a Xbox One y Windows 10 gracias a Xbox Play Anywhere a principios de 2017.

Por su parte, Rare presentó el primer gameplay de su nuevo juego multijugador **Sea of Thieves**, en el que se puede ver un juego que en gran medida es un simulador de piratas donde los jugadores tienen que trabajar para asegurarse de que su nave se mantenga a flote en el océano. Sea of Thieves llegará también para Windows 10.

Obviamente Halo no podía faltar en la conferencia de Microsoft, por lo que 343 industries y Creative Assembly presentaron un nuevo tráiler CGI de **Halo Wars 2**, mostrando un poco de gameplay y anunciando la **beta pública para Xbox One**, ya disponible.

Dando cierre a la conferencia, Phil Spencer -jefe de Xbox- exhibió un breve avance de lo que podemos esperar sobre el futuro de Xbox One. Dicho avance confirmó los rumores sobre la “Xbox Scorpio”, anticipada oficialmente bajo el nombre de **Project Scorpio**.

El anticipo se realizó a través de un vídeo donde varios desarrolladores, como Todd Howard (Bethesda Game Studios) y Rod Fergusson (The Coalition) entre otros, comentaban los beneficios que la nueva Xbox con potencia de seis teraflops ofrecía y todo lo que podía lograr. Microsoft confirmó que Project Scorpio llegará recién a fines de 2017, presentándola como "la consola más potente hasta el día de hoy", con una resolución real de 4K, mejor velocidad de cuadros, gráficos y soporte para VR.

UBISOFT — DIA 1

Con una movida y colorida introducción al ritmo de Don't Stop Me Now de Queen, Ubisoft no desperdició ni un segundo de su conferencia para comenzar con las novedades. Nuevamente la conducción estuvo a cargo de la actriz, comediante y escritora Aisha Tyler (Ghost Whisperer, Mentes Criminales).

La primera de ellas fue **Just Dance 2017**, que de acuerdo a lo informado llegará a todas las consolas este año, incluyendo Nintendo NX a comienzos del 2017. Cabe destacar que esta fue la primera vez que mencionaron la Nintendo NX de forma oficial durante un anuncio.

Una de las sorpresas de aquella E3 2015 fue **Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands** que ahora regresa con un **nuevo trailer CGI+gameplay co-op** demostrando los asombrosos gráficos del juego, mecánicas de jugabilidad y los variados ecosistemas que presentan las salvajes tierras de Bolivia. El juego estará disponible en Xbox One, PlayStation 4 y PC a partir del 7 de marzo de 2017.

Con su humor ácido, Trey Parker y Matt Stone invaden el escenario de Ubisoft para presentar más detalles de **South Park: The Fractured but Whole**. Primero se proyectó un nuevo trailer, mostrando a los protagonistas convertidos en superhéroes; seguido por un gameplay nunca antes visto con el que presentaron los nuevos superpoderes, mecánicas de combate y movimiento que tendrá este nuevo juego.

Por último se confirmó que todos aquellos que ordenen por anticipado The Fractured but Whole recibirán una copia gratuita de The Stick Of Truth para PlayStation 4, Xbox One y PC. Disponible a partir del 6 de diciembre.

Celebrando los 30 años de Ubisoft, Massive Entertainment anunció tres trajes para The Division, completamente gratuitos, basados en otras franquicias de Ubisoft. Por otra parte, presentó un nuevo avance de **Underground**, la expansión para The Division que se lanzó el pasado 28 de junio para Xbox One y PC, seguido de un teaser de **Survival**, la segunda expansión a estrenar en septiembre.

Palmer Lucky, creador de Oculus, estuvo presente durante la conferencia para mostrar en acción uno de los primeros títulos VR de Ubisoft, **Eagle Flight**. En la demostración se enfrentaron dos equipos en una partida de Capture the Flag, donde debían robar una ban-

dera y llevarla a su base, esquivando a los enemigos en el medio. Continuando con la realidad virtual, Ubisoft también presentó **Star Trek Bridge Crew**; una experiencia que te pondrá al mando del Enterprise conjunto a tus amigos.

For Honor, otra de las sorpresas de la E3 2015, también regresó este año para mostrar un espectacular **tráiler CGI** explicando de qué va el juego, seguido por el gameplay del modo campaña comentado por su director, Jason VandenBerghe. El juego estará disponible en PlayStation 4, Xbox One y PC, a partir del 14 de febrero de 2017.

De la mano de Ubisoft Reflections llega **Grow Up**, la secuela del juego de aventuras Grow Home, protagonizada por el pequeño robot Bud. El título estará disponible para Xbox One, PlayStation 4 y PC, en agosto de 2016.

Redlynx reveló su nuevo título, **Trials of the Blood Dragon**; un mash-up entre el clásico y desafiante Trials con una bizarra y ochentosa estética (similar a la de Far Cry 3: Blood Dragon). Resultó una gran sorpresa cuando indicaron ya se encontraba disponible de forma digital en Xbox One, PlayStation 4 y PC por USD$14,99.

A pesar de no tener nueva entrega este año, **Assassin's Creed** dijo presente en la conferencia de Ubisoft con un detrás de escenas de la película basada en el videojuego, que llegará a los cines en diciembre de 2016.

Una semana después de su anuncio oficial, **Watch_Dogs 2** hackeó el escenario para presentar el **nuevo gameplay** con un primer vistazo a las mecánicas y sistema de combate que incluye el juego. Todos sus contenidos descargables llegarán 30 días antes a PS4.

Para cerrar la conferencia, el presidente de Ubisoft Yves Guillemot presentó **Steep**, un nuevo juego de deportes de mundo abierto situado en los Alpes y Alaska; desarrollado por Ubisoft Annecy. El juego contará con diversas actividades como ski, snowboard, Wingsuit y parapente; y un editor de vídeos, ya sea para editar epic fails o grandes hazañas y luego compartirlas con amigos. Todavía no se fijó una fecha exacta de lanzamiento para Steep, pero sí se confirmó la beta cerrada a la que se puede acceder al registrarse en *SteepGame.com*

SONY — DIA 1

Cerrando el primer día de la E3 2016, Sony arrancó su conferencia anunciando un nuevo **God of War para PlayStation 4**, a través de un tráiler donde aparece un niño de aspecto bastante nórdico hablando con su padre. Este hombre es ni más ni menos que Kratos. En el gameplay trailer se puede ver como Kratos le está enseñando a cazar a su hijo hasta que se encuentran con un enemigo gigante al que deben derrotar juntos.

Santa Mónica, el estudio detrás de este nuevo God of War, comentó que el juego tendrá un enfoque más emocional y narrativo que las entregas anteriores.

Continuando con las sorpresas, Bend Studio presentó **Days Gone**, un juego en tercera persona ambientado en un mundo post-apocalíptico con enormes hordas de zombies, al estilo World War Z. A pesar de que se pueda ver, a través del **gameplay**, que el juego se encuentra en un punto del proceso de desarrollo bastante avanzado, aún se desconoce la fecha de lanzamiento. Por lo que tendremos que esperar y estar atentos a nuevas noticias relacionadas a este título.

Obviamente **The Last Guardian** no podía faltar. Luego de presentar los espectaculares escenarios del juego en un tráiler, Team ICO finalmente reveló que este título estará disponible exclusivamente para PlayStation 4, a partir del 25 de octubre.

Horizon Zero Dawn -uno de los próximos títulos exclusivos para PlayStation 4- expuso un nuevo tráiler donde se presentaron los menús del juego, enemigos, sistema de crafteo y la habilidad de "domar" a las criaturas salvajes para utilizarlas como transporte. Disponible sólo para esa plataforma, a partir del próximo 28 de febrero.

Ya visto en la E3 2015, **Detroit - Become Human** de Quantic Dream presentó oficialmente a Connor, un androide detective que muestra un mundo lleno de decisiones por tomar y las consecuencias de cada una de ellas.

A través de un misterioso y creepy trailer se anunció **Resident Evil 7**, la nueva entrega de la saga que promete volver a sus orígenes con mucho horror y misterio, además de una innovadora perspectiva en primera persona (algo que se tuvo en cuenta para la primera entrega, pero que fue descartada por no contar con la tecnología necesaria). La versión de Resident Evil 7 para PlayStation 4 será 100% compatible con PlayStation VR; disponible a partir del 24 de enero también en Xbox One y PC. Los usuarios de PlayStation Network, con suscripción activa de

PlayStation Plus, pueden descargar la demo del Store de PlayStation.

Luego de la demostración de RE7, el presidente de SCE Worldwide Studios Shawn Layden subió al escenario para anunciar que PlayStation VR estará disponible a partir del 13 de octubre por USD$399,99. Dicho esto, Layden aseguró que antes del próximo año habrá más de 50 juegos compatibles con esta tecnología. Algunos los títulos con soporte VR anticipados durante la conferencia fueron Final Fantasy XV, **Batman Arkham VR**, **Star Wars Battlefront** y Farpoint.

Call of Duty deslumbró con un nuevo gameplay de Infinite Warfare, donde se presentó una misión y las nuevas habilidades que se pueden utilizar en el juego.

Sin embargo, la sorpresa de la presentación fue, sin dudas, cuando develaron que el título llegará 30 días antes para PS4 que cualquier otra plataforma.

Luego de tantos rumores y leaks, regresa **Crash Bandicoot**. El mítico zorro de Naughty Dog vuelve en forma de personaje jugable exclusivo para PlayStation 4 en Skylanders Imaginators, el juego de figuras interactivas que ahora tendrá la función de crear sus propios personajes.

Otra de las grandes noticias para los fanáticos de Crash Bandicoot fue la de la remasterización de los primeros tres juegos (originalmente lanzados en PlayStation 1) para PlayStation 4 en 2017.

Después de tanta emoción por el regreso de Bandicoot Andrew House, presidente de Sony Interactive Entertainment, subió al escenario para anunciar el retorno de otra leyenda: **Hideo Kojima, quien presentó su nuevo juego, Death Stranding**, a través de un pequeño teaser con Norman Reedus (The Walking Dead) como el protagonista de la historia.

Una vez finalizada la presentación de Kojima, el público volvió a estallar con la presentación de **Spiderman PS4**, un título exclusivo basado en el icónico superhéroe de Marvel. Por el momento sólo se sabe que el juego será desarrollado por Insomniac Games, creadores de Ratchet & Clank y Sunset Overdrive. Se desconoce qué historia va a desarrollar y su fecha de lanzamiento.

NINTENDO — DIA 2

Si bien no tuvo su propia conferencia, Nintendo realizó transmisiones en vivo (Nintendo Treehouse: Live) desde el Showfloor de la E3, donde presentó novedades sobre sus próximos títulos.

Previamente conocido como The Legend of Zelda Wii U, Nintendo sorprendió al público revelando nuevos detalles sobre el título, comenzando por su nombre oficial; **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**.

El juego desafía y sorprende a los fans a cada paso, mientras les da una increíble libertad para explorar lo que parece ser un mundo gigante al aire libre. "The Legend of Zelda: Breath of the Wild respira naturaleza y rompe límites para la franquicia", comentó el presidente de Nintendo, Reggie Fils-Aime. "A dónde vas, cómo llegar, el orden en que lo haces y los elementos que encontras sumado a las armas y el enfoque que uses para resolver los puzzles y derrotar a los enemigos dependerá totalmente del jugador", agregó.

Breath of the Wild lleva a la saga a nuevas alturas, con un mundo abierto y un Link que salta, nada, escala, puede sumergirse en el agua; cambia por completo la forma de jugar. El personaje deberá tener en cuenta los elementos del ambiente que pueden afectar su capacidad de supervivencia.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild estará disponible en Wii U y Nintendo NX.

La tan esperada aplicación mobile, **Pokemon Go,** estuvo presente en la E3, donde Shigeru Miyamoto presentó el dispositivo Pokemon GO plus, un accesorio Bluetooth que permitirá a los jugadores descubrir pokemon sin tener que mirar su celular. Además servirá para ser lanzado como si fuera una pokebola, lo cual hará que el dispositivo se ilumine en tonos llamativos si un pokemon es atrapado con éxito o en rojo si fallamos.

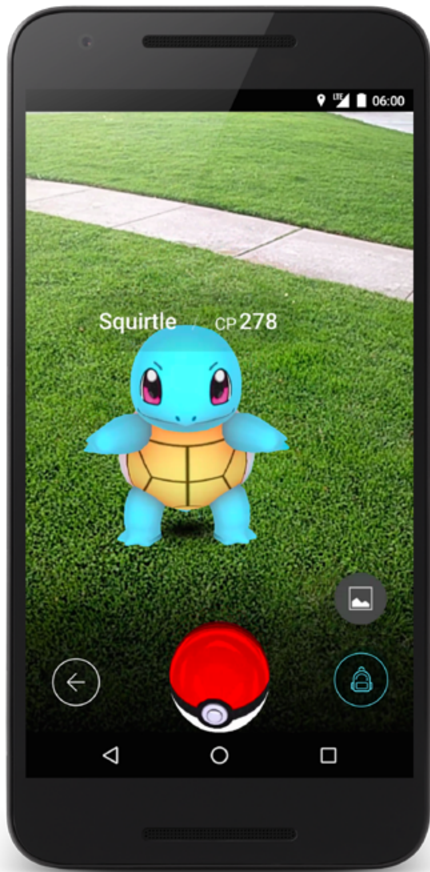
También hubo novedades para Nintendo 3DS/New 3DS como el lanzamiento de **Mario Party Star Rush** el nuevo juego de la serie que llegará a la consola portátil de Nintendo el próximo 4 de noviembre.

Por último, se dieron a conocer más detalles de uno de los lanzamientos más esperados del año para Nintendo 3DS: **Pokémon Moon/Sun**.

Moon/Sun muestra un entorno más estilizado, proporcional y realista junto a muchos otros cambios, como las mejoras en la interfaz, cámara y detalles del menú y combate.

En cuanto al multiplayer se mostró un nuevo modo llamado Battle Royale, en el cual cuatro jugadores se enfrentan entre ellos, con un máximo de tres pokemons cada uno y la posibilidad de formar alianzas, como por ejemplo tres débiles contra uno más fuerte.

Pokémon Moon/Sun estará disponible en Nintendo 3DS a partir del próximo 18 de noviembre.



El sueño del pibe

POKÉMON GO

Texto Catalina Ecruteak **@manatits**

Después de meses de vender humo, en el mes de julio llegará **Pokémon Go**, el juego mobile más esperado del año. La odisea empezó el pasado 9 de septiembre, cuando **The Pokémon Company** mostró un tráiler que le voló la cabeza a más de un fanático. El video, realizado con una calidad muy profesional, mostraba cómo pronto y con la ayuda de tu celular ibas a poder ver a tus personajes favoritos en la vida real, capturarlos, intercambiarlos, batallar contra otros usuarios y tener montones de aventuras. Lograron mostrar contenido realmente emocionante, colmando de hype a los adultos más alejados del gaming gracias al factor nostalgia. **Pokémon** prometía una aventura que uniría a la humanidad, trascendiendo diferencias geográficas, de edad o de género.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Android, iOS
GÉNERO
Realidad Aumentada
DESARROLLADOR
Niantic
DISTRIBUIDOR
The Pokémon Company
LANZAMIENTO
Julio 2016
SITIO WEB
pokemon.com





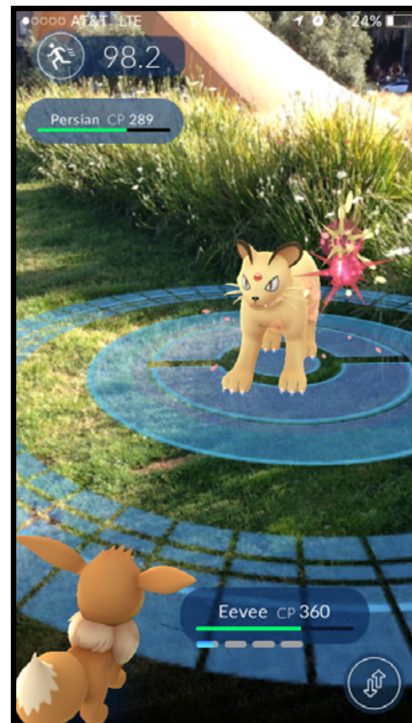
La idea para el título se empezó a cocinar en 2013, cuando **Satoru Iwata** de Nintendo y **Tsunekazu Ishihara** de **Pokémon** se juntaron con Google para hacer el "Pokémon Challenge", aquella famosa broma de April Fools que consistía en buscar y juntar pokémon navegando por Google Maps. **Pokémon Go** nace, entonces, cuando esta idea es tomada por **Niantic** -empresa dedicada a los juegos de **Realidad Aumentada** (AR)- para realizar un game que trabaje con AR "en vivo", y lograr un efecto más creíble. Nintendo ya la tenía clara con el concepto de AR (como pudimos ver en la 3DS, que incluye un software para jugar con las cámaras externas y una serie de tarjetas impresas, además de algunos títulos que tienen funcionalidades

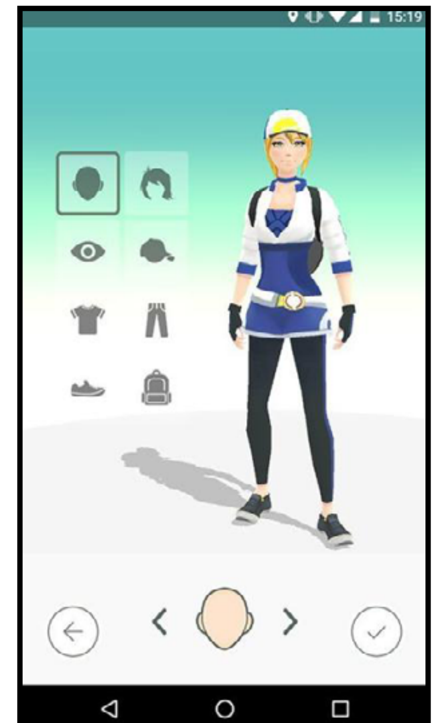


similares). Todos estos antecedentes parecen apuntar a que **Pokémon Go** va a ser la mejor cosa del mundo después de comer pollo con la mano.

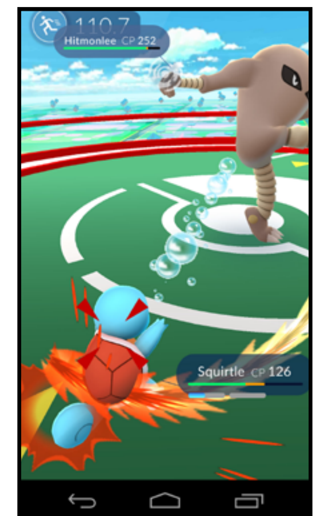
En marzo de este año se pudieron ver los primeros atisbos del gameplay: una pantalla temblorosa en la que el pokémon no terminaba de pegarse al piso y se movía; la repentina toma de conciencia de que el juego tendrá microtransacciones, y la confirmación de que el mundo de Pokémon no se iba a hacer realidad como mostraba el tráiler. La primera puede atribuirse a que la entrega estaba todavía en beta (es entendible). Lo demás no debería haber sorprendido a nadie, pero internet siempre se caracterizó por ser revoltoso.

Con ese primer reveal se anunció la etapa de "field testing", sólo en Japón (más tarde se extendió a Europa y América del norte). Comenzaron estas pruebas secretas y el mundo volvió a guardar silencio respecto del juego. Gracias a algunas filtraciones -que los esfuerzos de Niantic no pudieron detener- se sabe lo siguiente: No hay peleas contra pokémon salvajes, simplemente se arroja la Poké Ball. Los jugadores reciben un pokémon inicial y los entrenadores son customizables. En el game hay tres equipos (Rojo, Azul y Amarillo), a los que el jugador puede elegir unirse, que tienen diferentes gimnasios donde se puede batallar contra otros jugadores. Pokémon Go además tiene huevos, achievements y una pokédex (la enciclopedia virtual portátil de alta tecnología con las fichas de todas las especies Pokémon) muy completa.





El pasado 15 de junio, durante la E3, Nintendo dedicó una larga conferencia en vivo a mostrar el juego. Gracias a ello, nuestras dudas se disolvieron. La versión actual de la entrega, que se mostró en pantalla y en directo, se ve mucho más estable que lo que se expuso en marzo, resultando mucho más convincente la inserción de los personajes en la "realidad". Inicialmente sólo contará con los primeros 151 pokémon y no tendrá funciones de intercambio, que serán agregadas más tarde. Se mostró, además, el accesorio **Pokémon Go Plus**: un aparatito pequeño que cuenta con un botón y una luz de colores para poder jugar sin tocar el celular (ideal para los más chicos). Esta herramienta se puede adquirir por 35 dólares.



Si bien **Pokémon Go** no es la maravilla mágica que se vio en el trailer, tiene mucho potencial. El hecho de que sea en forma de app le permite a muchos "no gamers" unirse a la cacería, teniendo una playerbase muy variada. Aquellos adultos que todas las tardes veían la serie Pokémon tomando nesquik van a encontrar simpático el juego, mientras que seguidores más hardcore de la saga, seguramente encuentren maneras de exprimirlo al máximo; lo importante es que ambos, en algún momento, se crucen, batallen e intercambien pokémon.

La saga siempre trató de tener como eje central el compartir con los demás, y con **Pokémon Go** finalmente van a tener el alcance para hacerlo masivo, atrapando más jugadores que nunca.



TINDER EN 8-BITS

MILENNIAL SWIPE SIM 2015 COMO CRÍTICA SOCIAL A NUESTRA GENERACIÓN

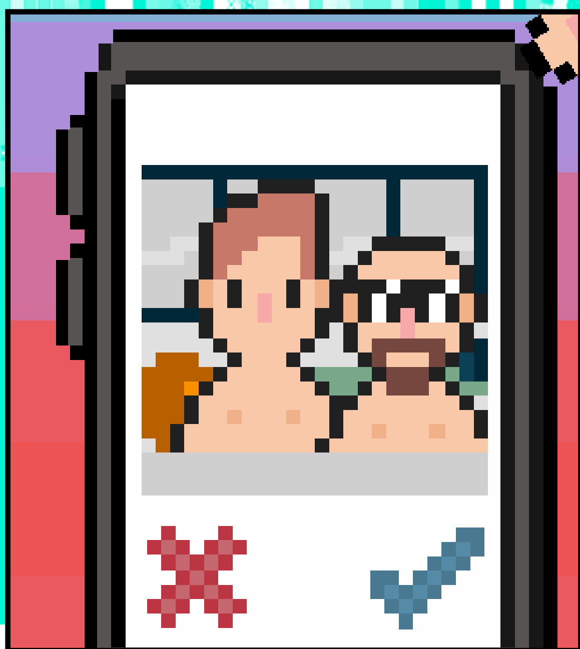
Texto Ella Bustamante **@ellalely**

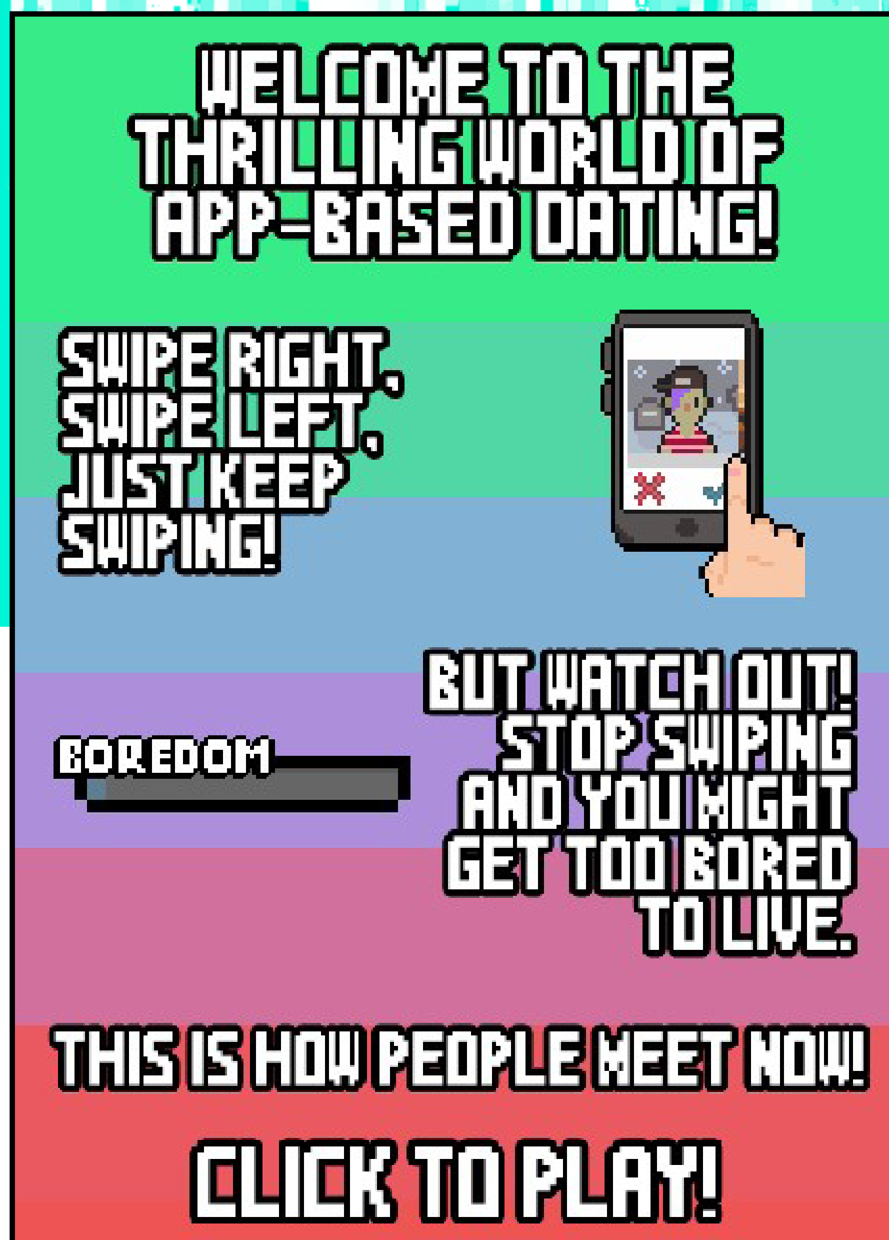


A veces la mejor manera de entender el momento exacto en el tiempo que ocupa nuestra generación online, es a través de un juego estilo 8-bits, dadaísta y gratuito: "**Milennial Swipe Sim 2015**" es un mini juego pixelado que convierte la experiencia de usar la aplicación "*Tinder*" como un desafío aún más inútil de lo que ya es. Se aprecia muchísimo mejor en un celular para obtener esa "acción" de arrastrar por un "Sí" o un "No" auténtico, pero también podés jugarlo en tu navegador desde este enlace.

Como explica la pantalla de inicio, el objetivo del juego es "arrastrar" (a izquierda o derecha, honestamente no importa) rápida y consistentemente las fotos de perfiles randoms, pero si te tomás tu tiempo en alguna decisión tus niveles de "aburrimiento" aumentarán y correrás el riesgo de morir de desgano.

El juego fue diseñado por **Will Herring**, un director creativo de *Buzzfeed*, que cuan-





do tiene mucho tiempo libre desarrolla juegos "tontos"; Heering le comentó a *Glitchy Frames* que "le gusta hacer reír a la gente así como enojar trolls".

"Las aplicaciones de citas son raras de por sí, una especie de lugar de personalidades frenéticas y perfiles volando a tu celular desde cualquier dirección, creo que eso ya es abrumador para cualquier persona y por eso también es tan fácil hacer chistes al respecto" nos contó Herring por escrito. *"Tinder es una de esas aplicaciones que tenemos en el celular para burlarnos de la gente que usa esas aplicaciones; la verdad todavía no logro comprender del todo a la sociedad".*

Así que si querés reírte un rato mientras te decepcionás del estado de nuestra generación, probá cinco minutos "**Milennial Swipe Sim 2015**" o fijate los otros juegos de Herring como "*My Garbage Cat Wakes Me Up At 3AM Every Day*" o "*The Fattest Bird in Brooklyn*" sin perderse las descripciones de cada uno de ellos.







Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

MIGHTY NO. 9
¿EL CRIMEN DEL SIGLO?



El esperado **Mighty No. 9**, sucesor espiritual de *Mega Man*, ya está entre nosotros... y nadie se alegra por ello. Esta historia muestra cómo hasta las mejores intenciones pueden dar origen a los peores fracasos. **Capcom** y **Keiji Inafune** (dueño y creador de *Mega Man* respectivamente) tuvieron una relación complicada en los últimos años y no supieron qué hacer con la franquicia del robot azul. Las idas y vueltas entre los dos y la falta de rumbo en la serie resultó en la cancelación de varios juegos, como la trilogía de FPS *Maverick Hunter*, *Mega Man Universe*, o quizás la más mediática de todas, *Mega Man Legends 3*. Sin embargo, y a pesar de todo esto, *Mega Man* estaba en un marcado periodo de decadencia desde finales de los 90s, momento en que *Mega Man X* comenzó a flaquear, y la falta de dirección concreta en la serie se hizo mucho más notable. Por eso, todo fue alegría cuando Inafune anunció que, libre de las ataduras de Capcom (quienes "no lo dejaban realizar su visión"), estaba listo para crear un sucesor espiritual de *Mega Man*, llamado **Mighty No. 9**.

Este hipotético sucesor es un juego de plataformas y acción desarrollado por **Comcept** e **Inti Creates** bajo la mirada de Keiji Inafune. La premisa era darles a los fans la posibilidad de jugar un título del estilo de los clásicos de Nintendo y Super Nintendo, con muchas de las ideas que hicieron a *Mega Man* legendario: Poder controlar un robot que progresa por niveles, y adquirir nuevas habilidades cada vez que se derrota a un boss. En papel sonaba como la mejor idea del mundo y la realización del sueño de millones de fanáticos alrededor del globo, quienes culpaban a Capcom por el maltrato de la franquicia, pudieron hacer patente su aprobación con sus billeteras.

Comcept lanzó un Kickstarter, a fines de agosto de 2013, para que los fanáticos financien el proyecto que alcanzó su meta en apenas dos días. Sin embargo, tan fuerte era el deseo del mundo de volver a ver



Tratando de explicarle al pobre robot *Beck* el porqué fue un fracaso.

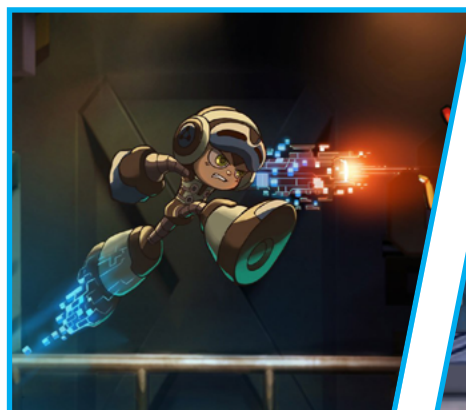


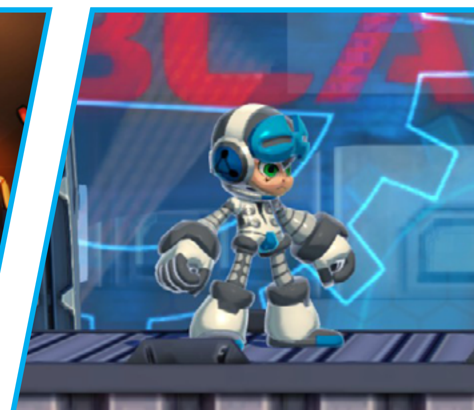
ARTE CONCEPTUAL

> "Keiji Inafune inmortalizó la frase "Even if it's not perfect, it's better than nothing" al ser consultado por las críticas a su –millonario– juego.



JUEGO FINAL



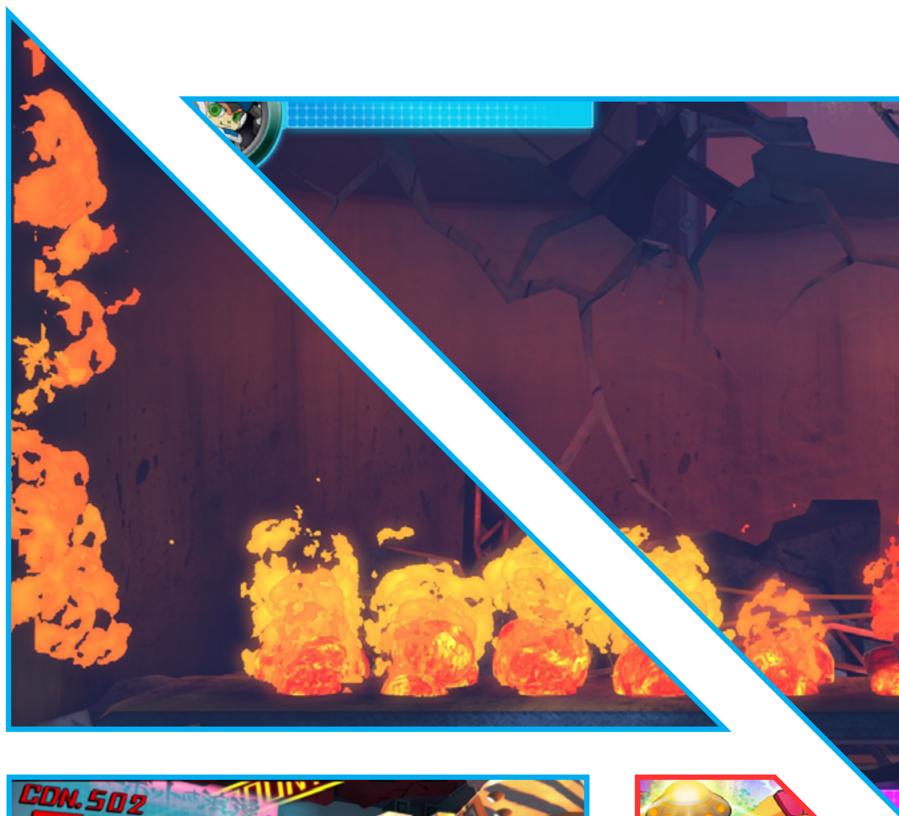


a "*Mega Man*" en toda su gloria, que el dinero continuó fluyendo hasta superar el monto inicial de 900 mil dólares por más del 400%. Cuando la campaña concluyó, Inafune y su equipo estaban sentados sobre más de cuatro millones de dólares para desarrollar el juego de sus sueños, y el de todos los seguidores del *Blue Bomber*. A veces, sólo un par de detalles diferencian a un sueño de una pesadilla.

Mighty No. 9 cuenta la historia de **Beck**, el noveno robot de una serie de máquinas llamadas los "*Mighty Numbers*". Cuando todos sus compañeros fueron invadidos por un misterioso virus, Beck quedó con la dura tarea de anularlos y descubrir a la persona detrás del ataque. Este juego estaba siendo desarrollado para cuanta plataforma pueda imaginarse y se anunció como uno de los grandes triunfos de la industria donde ahora los fanáticos, y no las corporaciones, tendrían el poder de decisión.

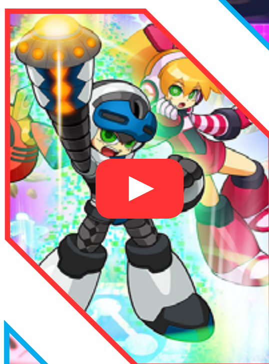


Con el correr de los meses se anunció que **Mighty No. 9** llegaría a los mercados en abril de 2015, pero luego se comunicó que sería demorado hasta el 15 de septiembre para "pulir, mejorar, y agregar más idiomas para las voces". En agosto de 2015 se confirmó que el título sufriría una nueva demora por "bugs y problemas con el componente online"; la nueva fecha de lanzamiento se reprogramó, entonces, para el primer cuatrimestre de 2016, lo que comenzó a generar malestar en los fans: '¿Qué estaba pasando?' '¿Cómo podía ser que hubiera tantos bugs con un presupuesto 400% mayor al inicial?'. Mientras tanto, Inafune sugería en entrevistas que le gustaba la idea de expandir la franquicia con un manga, películas, series de TV y demás proyectos que aún están pendientes, pero confirmados para 2016. Aún peor, con todo el trabajo por delante, Inafune y Comcept lanzaron una nueva campaña de Kickstarter para otro juego titulado *Red Ash: The Indelible Legend*, que fracasó estrepitosamente. Un tercer retraso se anunció en enero de 2016 por más




4700


CDN. 502
ROUND DIGGER
HEIGHT : 300
WEIGHT : 450
XEL : 90,000,000




MIGHTY No. 1
PYROGEN
HEIGHT : 223
WEIGHT : 236
COUNTER
Pyro
PYRO CRASH, AND YOU BUUUUUURN!





bugs, pero finalmente se estableció la fecha de lanzamiento para el pasado 24 de junio.

Mighty No. 9 se lanzó en la tercer fecha prometida (sólo para la mitad de las plataformas) y decepcionó tanto a fans como a críticos. El juego llegó a los fanáticos con las recompensas erróneas, y en muchos casos, con códigos para la plataforma incorrecta. Las constantes demoras sumadas a los problemas de comunicación hicieron que los fans salieran a criticar el game en cuanto foro o blog les diera el espacio. Los críticos siguieron sus pasos y lo llamaron un juego "agresivamente mediocre", "sin encanto y falto de ideas" o "lleno de conceptos reciclados". La decepción acumulada de tres años de espera se combinó con versiones llenas de problemas, donde los cuadros por segundo iban por debajo de los 30, entre otros problemas específicos de cada versión. Ahora, si los recursos sobraban, ¿Por qué tuvo un desarrollo tan problemático? Esto es algo para lo que Inafune dijo no tener excusas.

Mighty No. 9 se convirtió en un ejemplo de cómo un juego que promete, no necesariamente garpa. Si bien no es una entrega absolutamente terrible (como *Duke Nukem Forever*) su mediocridad no complace ni a los morbosos ni a quienes deseaban volver a jugar títulos de plataforma como los de antaño traídos a la nueva generación, y reivindica un poco el abandono en el que Capcom sumió a la franquicia ¿Realmente le queda algo para decir al Blue Bomber que no haya dicho antes? Qué duro resulta ser fan de **Mega Man**.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS3, PS4, PS VITA, X-360, X-ONE, 3DS, WII U
GÉNERO
Acción, Plataformas
DESARROLLADOR
Comcept
DISTRIBUIDOR
Deep Silver
LANZAMIENTO
24 de junio de 2016
PRECIO
USD$20
DATO EXTRA
Mega Man compiló sus primeros 6 juegos en Mega Man Legacy Collection

CUANDO LA NOCHE ES MÁS OSCURA SE VIENE EL DÍA EN TU CORAZÓN......

20XX

No todo está perdido, de todos modos, a pesar de lo que aquella polémica te pueda hacer pensar. La experiencia *Mega Man* en la actualidad no es un sueño imposible tal como lo demuestra **20XX**, una clásica experiencia retro que parece tener todo lo que los fans esperaban de *Mighty No. 9*. Este es un juego de acción con elementos de *Roguelike* donde vas a ver muchos de los movimientos de **X** en *Mega Man X*, con mapas procesales que varían cada vez que jugas. En el juego hay dos personajes con los que vas a poder jugar, y mejor todavía, vas a poder tener a un compañero humano jugando con vos para taclear los mapas y jefes en equipo. Si te interesa lo que lees, podés probar la beta en Steam, que ya está en fase de *Early Access* por $11.99.



20XX es un juego de plataformas de acción de estilo roguelike que se puede disfrutar con un amigo. También podremos aprender nuevos e increíbles poderes para tratar de ganar las batallas contra sus poderosos bosses.

VOLVIERON LOS 80s

Texto Jorge Abreu **@ar_jorge1987**

Los 80s fueron una época fantástica, no sólo en cuanto a diseños y colores, sino también en cuanto a los imaginarios sobre el futuro. Por ejemplo, la película *Tron* en 1982 sorprendió a todos con diseños que emulaban una especie de tercera dimensión vectorial, con colores estilo neon muy fuertes que generaban la sensación de que realmente se habían vuelto parte de la computadora. Es una lástima que para la época este tipo de efectos especiales no fueran considerados un arte.

En la actualidad, es claro que estas películas se volvieron una influencia palpable en una gran variedad de juegos que van desde lo indie como *Neon Drive*, tanques AAA, o hasta DLCs StandAlone como *Far Cry 3: Blood Dragon*. Es así como, de a poquito, esa estética colorida, futurista -y a veces hasta cyberpunk- se va colando en juegos modernos, detalle que para muchos pasa desapercibido, pero en estos párrafos se quiere resaltar.

Algo que *Tron* tuvo muy en claro al momento de estrenarse es que el estilo de gráficos en vectores estaba de moda y le daba a la película ese tono de electrónica que necesitaba. Si bien este estilo dentro de los videogames se veía un poco rústico y simple, su tecnología requería menos procesamiento por parte de las consolas, computadoras y arcades, donde supieron brillar con una gran variedad de games, sobre todo en los que utilizaban los gráficos vectoriales para simular unas rudimentarias tres dimensiones.

En esa época, los games que hicieron uso de esta técnica intentaron ir más allá. Un

***New Retro Arcade* es un proyecto destinado al VR, pero se puede jugar normalmente como si estuviéramos en los "salones de maquinitas" para probar los juegos ahí disponibles a base de ROMs previamente instaladas.**

ejemplo es el *Star Trek* para Arcade que, de manera casi revolucionaria, dividía la pantalla en tres partes. El sector más importante estaba en la parte inferior. Allí los vectores renderizaban un símil espacio en 3D donde se navegaba y se luchaba contra los enemigos. En la parte superior derecha aparecía una especie de mapa de orientación -el equivalente a los actuales- que mostraba los movimientos de todos los enemigos, al mismo tiempo en el que se combatía en tres dimensiones en la sección inferior. Al margen de esta última genialidad de gameplay, esta tercera dimensión era un poco simplista, era sólo una sensación: el universo funcionaba sobre un plano de movimiento de 360 grados, sin eje vertical real.

Por otro lado, el *Star Wars* de 1983 –considerado la competencia de *Star Trek*- utilizaba los vectores para dar una sensacion mucho más real de esas tres dimensiones. Producido por Atari para maquinas Arcade, simulaba ser parte del ataque a la *Estrella de la Muerte* de la primera pelicula de la saga *Star Wars* de 1977. Al desplazar la mira por la pantalla, la orientación de la *X-Wing* cambiaba. Esto permitía el desplazamiento hacia arriba, abajo o hacia los costados, mientras la nave se adentraba en la superficie del arma mortal del lado oscuro, para terminar una batalla épica en los pequeños pasadizos hacia el ducto de ventilación.

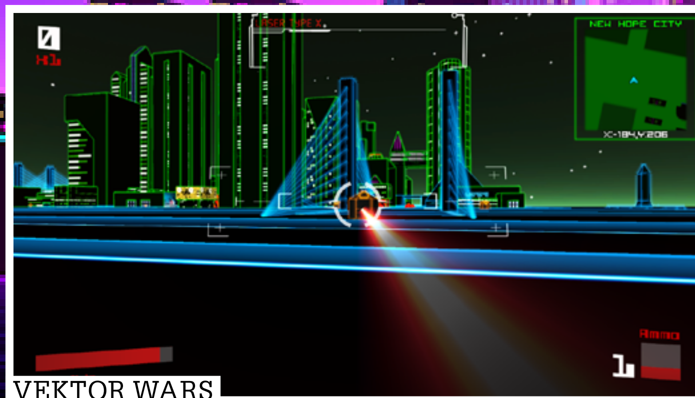
Hoy en día, encontrar este estilo de manera pura es raro y prácticamente se destaca solo en el ámbito indie en juegos como: *Vektor Wars*, *FOTONICA*, *Gravitron 2* o *Reassembly* -todo para PC. Una gran

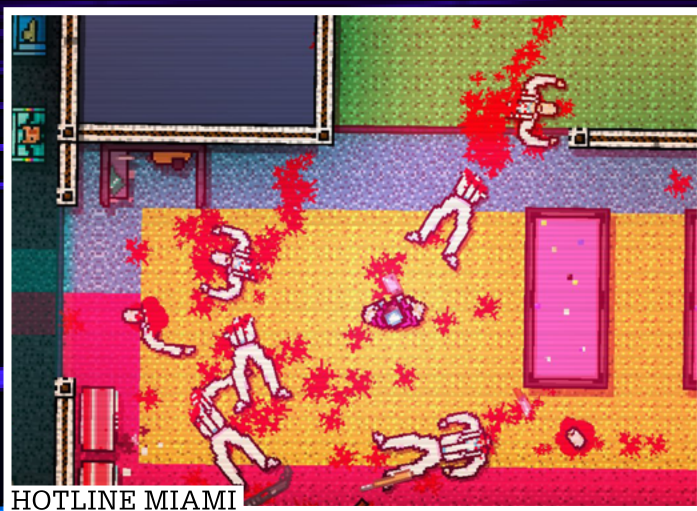


excepción es el experimento *Ingress* para Android. En este juego de realidad aumentada dos bandos compiten por la conquista de terrenos y portales para generar energía. Desde un smartphone se utiliza el GPS del mundo real para ubicarlos y se navega a través de gráficos que evocan a *Tron* y a las mejores épocas de juegos vectoriales.

Durante los 90s y principios de los 00s la inspiración ochentosa de gráficos vectoriales o Pixel Art pareció haberse esfumado para siempre, con algunas excepciones. Uno de los exponentes actuales de esta estética es *Hotline Miami*, un shooter 2D con vista superior que se sitúa en 1989 y donde cada uno de sus escenarios está dedicado a rememorar esa época colorida. Es un violento título de acción que no sólo nos trae la estética de los 80s, sino que además incorpora la idea de los games de prueba y error -típicos en la época para Atari o NES- donde en la pantalla se intentaba resolver el desafío con la mejor precisión posible y en caso de morir, había que intentarlo una y otra vez hasta desarrollar la mejor estrategia. Algo parecido sucede ahora con otro game moderno: *Super Meat Boy*, un juego de plataformas 2D con vista lateral cuyo sistema consiste en controlar los movimientos del personaje de manera muy cuidadosa para evitar los obstáculos. El concepto de prueba y error es tan constitutivo de este game que, al finalizar una escenario, muestra en pantalla todos los intentos fallidos.




VEKTOR WARS


HOTLINE MIAMI



REASSEMBLY

Por otro lado, una película actual que recuerda fuertemente a los años evocados en estos párrafos es *Kung Fury*: un policía de 1985 que, por un extraño accidente, adquiere increíbles poderes de combate y debe utilizarlos al máximo para luchar contra los nazis que le dispararon a su jefe. Esta bizarra historia está llena de guiños a los 80s, no sólo en su estética y dirección de la acción, sino tambien en la ambientación que va desde máquinas arcade hasta una Commodore que utiliza el amigo *Hacker* del protagonista. Luego del inmenso éxito que encontró la película entre los fanáticos, llega el turno de los gamers con el video game oficial *Kung Fury: Street Rage*. Todo el arte de la película fue trasladado al juego donde, a través de los distintos personajes, -Kung, Hackerman, Barbariana o Tricera-cop- hay que salir a patear nazis tan rápido y preciso como se pueda.

Siguiendo el estilo, hay muchos juegos modernos que evocan el pixel art de los 80s. Dejando de lado todas las técnicas de alisado de bordes y paletas con millones de colores, dan vida a historias en donde el arte es más importante que el motor gráfico con el que están programados. Existen también pequeños games indie como *Stardust Vanguards* -luchás en el espacio con naves espaciales-, otros no tan chicos como *Broforce* -plataformero de acción con muchos tiros- y, finalmente, algunos que parecen desarrollos enormes como *Shovel Knight* -metroidvania



KUNG FURY: STREET RAGE


SHOVEL KNIGHT

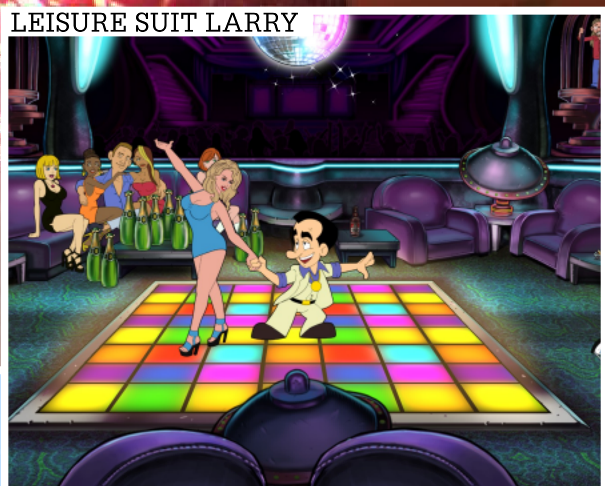
Neon Drive

FAR CRY BLOOD DRAGON

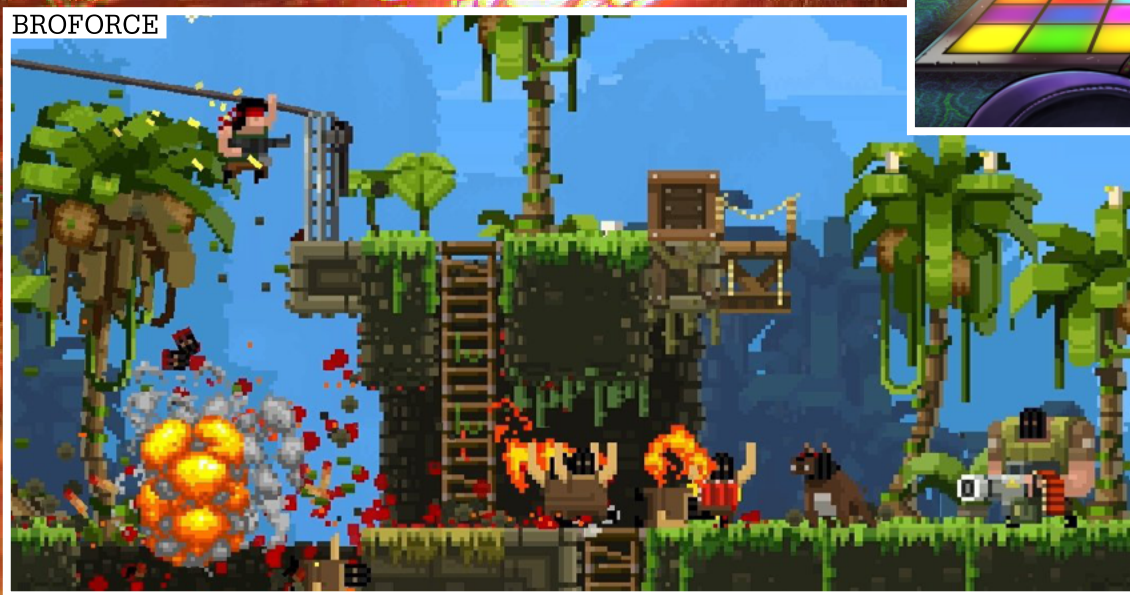




LEISURE SUIT LARRY



BROFORCE





LOS PROTAGONISTAS DE BROFORCE SON PARODIAS DE LOS HÉROES DE PELÍCULAS DE ACCIÓN EN LOS AÑOS 80 Y 90. FOR 'MURICA!



protagonizado por un caballero medieval armado con una pala. Estos son sólo algunos, pero basta con mirar los games indies que van saliendo al mercado, para encontrar otras joyas inspiradas en los 80s y 90s.

Por último, cabe hacer una mención especial a las secuelas o ediciones remastered de juegos cuyos lanzamientos originales fueron en los 80s y volvieron a editarse para las nuevas generaciones. El pícaro *Leisure Suit Larry* -que durante los 80s y 90s deleitaba a todos con las picantes historias de "amor" pasajero de Larry Laffer- hoy en día se puede volver a disfrutar en *Leisure Suit Larry: Reloaded* para PC. Otro caso que es posible disfrutar actualmente es *Double Dragon* (original de 1987), donde el personaje recorre las calles de la ciudad a las piñas para rescatar a Marian -instructora de artes marciales y novia del protagonista-, que ya tiene su versión Neón para PC, PSN y Xbox Live.

Todo esto denota que en esta década, los juegos de los 80s han regresado valiéndose de la facilidad actual para desarrollarlos con las tecnologías modernas. Ya no hay que lidiar con las limitaciones de MS DOS o la arquitectura de la ATARI; ni tampoco pensar en cómo aprovechar al máximo el hardware de una Spectrum o de una Commodore 64.

Quizás los 80s empiezan a quedar cada vez más lejos; ya no son ni 10, ni 20, sino 30 años de distancia y es posible que, en la carrera por los gráficos de punta y el poder de procesamiento enorme, se rescaten aquellos estilos creativos que llenaron de colores e historias aquella década y que todavía tienen mucho por ofrecer.

Volvieron los 80s, pero no con sus revoluciones tecnológicas, el pop, los videos musicales ni -por suerte- con la depresión de la industria: volvieron en forma de grandes obras de entretenimiento digital.

Far Cry Blood Dragon

MONSTER HUNTER

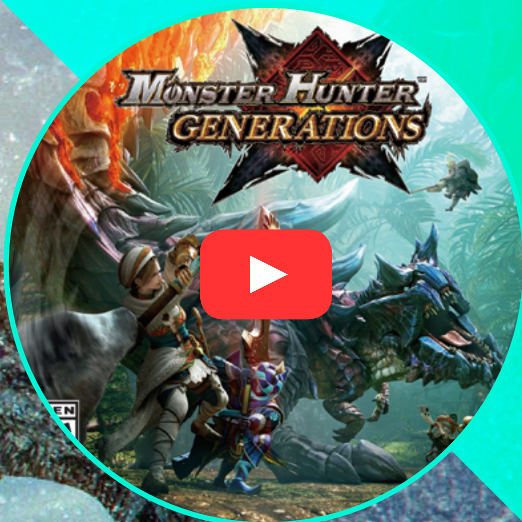
APELANDO A TU LADO MÁS SALVAJE DESDE 2004

Texto Catalina Ecruteak **@manatits**



El próximo 15 de julio se lanza **Monster Hunter Generations**, el juego que recuerda a toda una generación de gamers el amor por matar bichos gigantes con armas enormes. Con una premisa como esa, ¿Cómo no sentirse atraído?

La saga originada en 2004 tiene un título que va directo al grano: *"Cazador de Monstruos"*. O sea, salir, cazar, y volver. No hay historias épicas y complicadas, no se sube de nivel, ni nada: Es el jugador contra la naturaleza. En **Monster Hunter** no hay buenos ni malos, sólo una civilización que se vale de la naturaleza para florecer, alimentándose de la caza y recolección. De esta manera la inmersión es perfecta, porque se necesita cazar para el propio beneficio.



El primer título de la saga fue **Monster Hunter** para PS2. En esa época Capcom, que estaba experimentando con juegos online para la consola -aprovechado el lanzamiento de su reciente adaptador LAN- decidió darle un empujón lanzando una *IP* totalmente nueva que resultó un éxito rotundo en Japón. Con la llegada de la PSP, la saga tomó un rumbo muy distinto.

Con el nacimiento de la PS3 se decide finalmente desarrollar *Monster Hunter Tri* para la Nintendo Wii, debido a los altos costos y dificultad que suponía adaptar el título para la consola de Sony. *Monster Hunter Tri* se convierte, entonces, en el juego de terceros más vendido de la Wii (en Japón), pero aún así no logró superar el éxito mundial que tuvo la saga en la PSP. Cuando la PSP es discontinuada, Capcom se encuentra ante un dilema: seguir en PS Vita o 3DS. Ahí es donde comenzó este romance entre *Monster Hunter* y Nintendo, que hasta el día de hoy sigue fuerte. La saga principal llegó a las portátiles de Nintendo para quedarse.

Estéticamente tiene un trabajo muy interesante. Los diseños de la parte gráfica tienen influencias africanas y precolombinas, mientras que los animales están creados con mucho cariño y minuciosidad, basados tanto en mitos y leyendas como en criaturas reales. Su comportamiento está elaborado con muchísimo cuidado, logrando un resultado absolutamente natural y creíble. En estos aspectos, ningún otro juego pudo imitar esta fórmula de *Monster Hunter*.

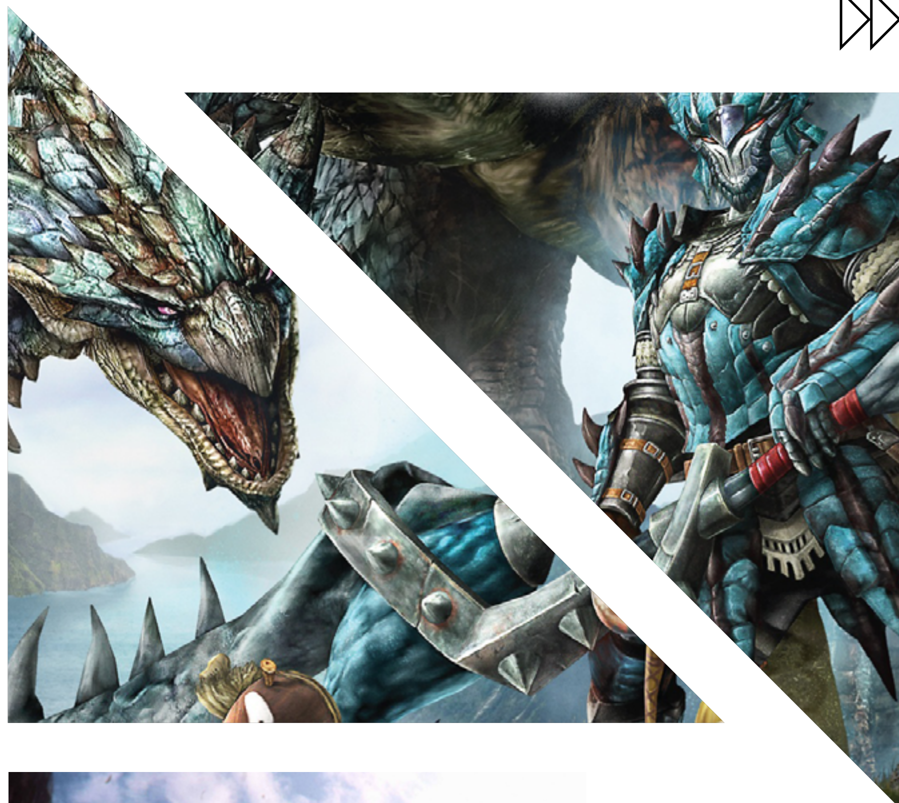
Los escenarios también están muy bien diseñados y todo en su conjunto le da mucha solidez. La música es –a lo largo de toda la saga– épica y grandilocuente. Por momentos es como estar viviendo una película.

El juego es bastante básico, pero a la vez muy completo. Es un *Action-RPG* muy movido, que se centra casi por completo en lo que en otros se llama *"boss battles"*, peleas contra enemigos de gran tamaño que

FICHA TÉCNICA

JUEGO
Monster Hunter: Generations
PLATAFORMA
Nintendo 3DS
GÉNERO
Acción RPG (Fantasía)
DESARROLLADOR
Capcom
DISTRIBUIDOR
Nintendo
LANZAMIENTO
15 de julio
PRECIO
USD$39,99





tienen habilidades determinadas y a los que lleva un buen rato y mucha determinación derribar. El formato del mismo consiste en misiones que pueden ser de caza o de recolección y que tienen un principio y un final, permitiendo un juego más casual que puede durar entre 10 y 50 minutos, dependiendo de la dificultad de la tarea. En el modo singleplayer las misiones de más dificultad se van desbloqueando a medida que se realizan las anteriores, con algunos esbozos de trama intercalados que le dan cohesión y ayudan a seguir el hilo sin perder el tiempo con muchos diálogos.

Las misiones se llevan a cabo en un mapa, separado en pequeñas secciones que permiten planificar estrategias, como las emboscadas. El juego puede ser (para algunos) un RPG más clásico con enormes espadas y lanzas; o un shooter, con la variedad de armas de fuego que se ponen a disposición. Tiene también infinidad de ítems, incluyendo pociones, bombas, comidas, y otros elementos que vuelven al *Monster Hunter* muy entretenido y complejo, sin hacerlo complicado.

Con tantas formas posibles de jugar, el **MH** permite disfrutar tanto al jugador más sazonado como al más principiante.









El modo multiplayer, alrededor del cual fue pensado el juego, es cooperativo y totalmente equitativo entre los jugadores. Esto le ganó a la saga el cariño de muchísima gente, ya que invitaba a que jugaran juntos los gamers de todos los niveles de experiencia, generando una comunidad con un ambiente muy positivo.

Inicialmente, *Monster Hunter* fue considerado difícil, ya que sus controles eran un poco primitivos. Los demás juegos acostumbraron al jugador al "lock-on", una cámara que seguía al enemigo permitiendo al player preocuparse únicamente por embocar la mayor cantidad de golpes posible. En las primeras entregas esta función no existía, agregando una complicación poco común a un estilo de juego que ya era clásico. Los primeros títulos del **MH** no perdonaban, aunque con el tiempo se fueron ablandando, y con la llegada de la saga a Nintendo, ésta se volvió más amigable para los nuevos jugadores. Con el modo offline se agregaron pequeños compañeros IA (Inteligencia Artificial) que ayudaban en las misiones; y con cada nueva entrega se agregan nuevas armas, monstruos y mapas. En *Monster Hunter 4*, por ejemplo, se agregó por primera vez el acceso a internet para una versión portátil, además de todo el nuevo sistema de montura, que le suma más acción y complejidad a las peleas.

> *Monster Hunter Generations, la próxima entrega de la saga, llegará con nuevos estilos de caza , gráficos mejorados y un elenco de monstruos con nuevas adiciones.*



La próxima entrega de la saga, *Monster Hunter Generations* (o *Monster Hunter Cross*, según su versión japonesa) llegará con nuevos "estilos" de caza (clases que diversifican aún más las formas de jugar), gráficos mejorados con respecto a los juegos anteriores; y un elenco de monstruos con nuevas adiciones, además de la vuelta de muchísimos viejos favoritos (¡Tanto monstruos como mapas y ciudades!).

El nombre occidental "*generations*" hace referencia a cómo esta entrega se da el lujo de hacer una revisión, una lavada de cara y un revival de todo el contenido anterior. Si lo logra o no, ya se verá este 15 de julio cuando lo tengamos en nuestras manos.

2X1 EN MULTIJUGADOR LOCAL

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



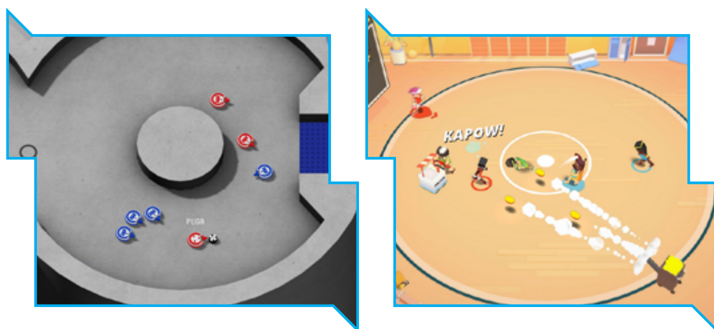
A menudo uno lee en redes sociales cosas como "La pantalla dividida ya no existe" o "El online mató al juego local" y si bien estas declaraciones pueden parecer verdaderas, no podrían estar más erradas. Actualmente salen muchos títulos que nos permiten jugar de manera local tanto competitiva como cooperativamente, pero como no es algo que se publicite demasiado, a la hora de elegir que jugar pueden pasar por debajo de nuestro radar. Hace unos meses, **Glitchy Frames** te contaba sobre los *10 juegos ideales para pelearte con tus amigos*, pero como eso no alcanzó tenemos más games locales para recomendar.





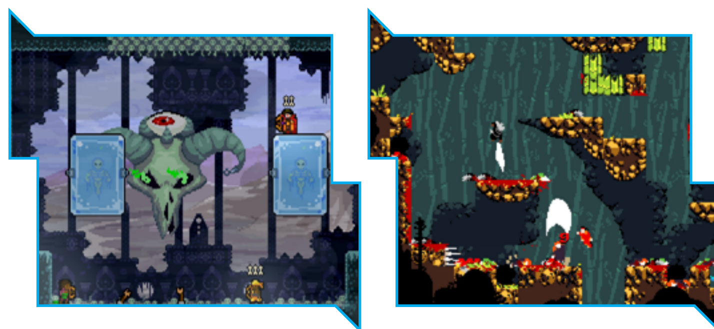
Brawhlhalla ⌁ Rivals of Aether

Super Smash Bros, ese exclusivo de Nintendo con la mezcla perfecta entre competitividad, melancolía y controles simples y perfectos, que desafortunadamente los usuarios de otras consolas no tienen la oportunidad de jugar (aunque Sony intentó algo similar en la PS3 hace unos años). Afortunadamente en PC existen algunas alternativas, que si bien no tienen tanta personalidad como las opciones de Nintendo, a nivel juego tienen poco que envidiarle. Los más recomendables en el sub-género son **Rivals of Aether**, un título simple de» » pelea con gráficos retro y personajes únicos con habilidades y debilidades características; y **Brawlhalla** (con un nombre más genial) que se centra más en el combate con armas cuerpo a cuerpo. El game se puede jugar de forma gratuita con una selección de pocos personajes o comprándolo para acceder a todos los personajes. Ambos se encuentran en estado de *Early Access (Steam)*, por lo que es muy pronto para dar un veredicto estricto; sin embargo, tal y como están, ambos son muy divertidos.



Clusterpuck 99 / Stikbold

Clusterpuck es la versión simplificada del hockey sobre hielo en dos dimensiones: dos arcos, un puck, y permite jugar con hasta ocho personas de forma local, en una versión más compleja del violento deporte con obstáculos y niveles descabellados. Por otro lado, está **Stikbold**, otra versión simplificada de un deporte: el quemado. En Stikbold se puede jugar al quemado en distintas arenas –desde un gimnasio hasta el mismo infierno– y cada nivel tiene varias sorpresas para sacarnos de la zona de confort. Ambos títulos tienen una naturaleza similar debido a que son conceptos que ya se conocen en un juego muy simple, que los convierten en una experiencia súper competitiva.



Towerfall Ascension / Samurai Gunn

¿Qué tienen en común vos, Katnis, Hawkeye, Legolas y la pelirroja de Brave? ¡Que todos son maestros arqueros! o por lo menos en **Towerfall Ascension**. Este es un título que se puede jugar tanto de forma competitiva como cooperativa, defendiéndose de oleadas de enemigos o en un enfrentamiento a muerte contra tus amigos. Ahora, si el arco y flecha realmente no es lo de uno, se puede jugar **Samurai Gunn** prácticamente bajo la misma premisa. Cualquiera de estos dos títulos genera una competencia muy tensa y estratégica, con resultados inesperados, batallas frenéticas, alianzas que duran media partida y rencores más fuertes de los que nos gustaría admitir.



Jackbox Party (Pack 1 y 2)

Estos son juegos locales que no necesitan un control: sólo una PC, consola o un simple teléfono. Cada entrega incluye cinco packs: en el primero está *"You don't know, Jack"*, una trivia para hasta cuatro jugadores; *"Fibbaje XL"*, otra trivia donde cada jugador inventa sus propias respuestas y si alguno de los otros las elige, suma puntos; *"Drawfull"*, una especie de pictionary con las propiedades de Fibbaje XL; *"Wordspud"*, donde se completa una palabra en función de la anterior y el resto de los participantes »



» votan si es buena o si debe morir; y *"Lie Swatter"* donde hasta 100 jugadores tienen que responder preguntas con verdadero o falso (no hay que justificar, tranquilos). La secuela de este juego incluye otros cinco; entre ellos la secuela de Fibbaje y un cooperativo donde los jugadores tienen que desactivar una bomba en equipo. El punto negativo de éstos es que solo se encuentran disponibles en inglés, reduciendo el número de jugadores que pueden disfrutarlos.



Starwhal ⌁ Pix the cat

Todos alguna vez necesitamos una batalla en una grilla controlando versiones digitales de animales, ¿no? En **Starwhal** cada jugador controla un *Narwhal* de las estrellas, el objetivo es defender nuestro corazón del ataque de los otros jugadores, mientras atacamos el de ellos. Mientras que en **Pix the Cat** los jugadores deben coleccionar una serie de huevos que sirvan de combustible para los ataques, también hay huevos especiales que permiten disparar misiles o dejar bombas (porque eso hacen los gatos cuadrados). Adicionalmente, los jugadores muertos pueden revivir robándole la vida a quienes sigan en juego.



Mercenary Kings ⌁ Broforce

Desde el invento de la rueda, la raza humana tuvo el mismo deseo en conjunto: poder jugar al Metal Slug de a cuatro…o tal vez no, quién sabe. Para despejar las dudas existe Mercenary Kings, un videojuego que combina lo mejor del Metal Slug con elementos de Gears of War y un poco de exposición a la Metal Gear Solid. En esta entrega hasta cuatro jugadores -en pantalla dividida- deben realizar distintas misiones que casi siempre involucran matar muchos enemigos. Para los que prefieren jugar en la misma pantalla, está Broforce (o Expendabros, su alternativa gratuita) donde se manejan varios "bros", todos con referencias a personajes de películas de acción como "Rambro" o "Indiana Brones". Su gameplay es más arcade y frenético.

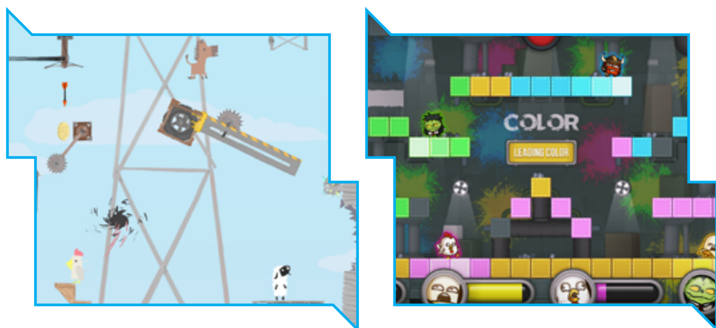


Runbow ⌁ Glitch Runners

El juego con segunda pantalla es algo que parece exclusivo de la Wii U, y en el caso de **Runbow**, lo es. Esta es una aventura de plataformas -similar a *SpeedRunners*- donde los jugadores tienen que llegar a la meta antes que los otros. Lo interesante de esta entrega es que varias de las plataformas son de un color y el fondo del nivel varía de color cíclicamente; si la plataforma coincide con el fondo, deja de existir. Pero el modo que nos interesa es el del *Maestro de los Colores*, donde los jugadores tienen que unirse para

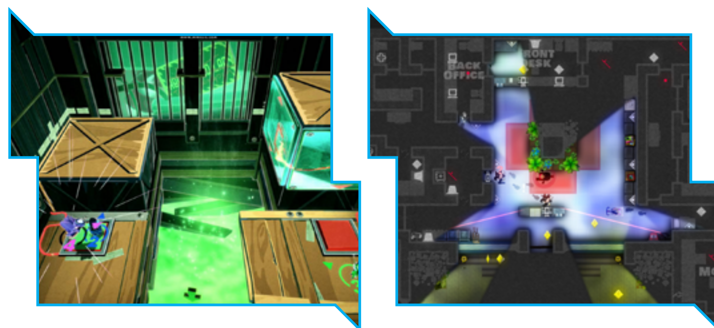


llegar a la meta mientras el jugador con la segunda pantalla debe detenerlos invirtiendo sus controles y dejando bombas, entre otros medios, para arruinarles la partida. En este concepto se basa **Glitch Runners**, un game de plataformas 3D, donde los jugadores se enfrentan al arquitecto, que desde una segunda computadora (hay planes de agregar soporte de tableta para este modo) tiene que hacerles la vida imposible. **Glitch Runners** está sólo disponible para PC y Mac.



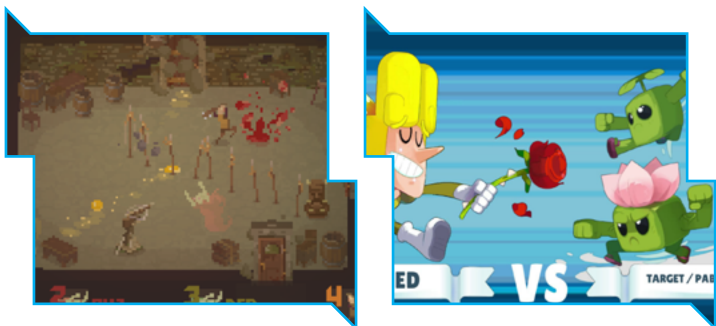
Ultimate Chicken Horse ⌁ Move or Die

Move or Die es un juego de plataformas en el que si los jugadores se quedan quietos -como indica el nombre- mueren. La entrega posee varios modos que actúan como minijuegos que varían cada 20 segundos, éstos pueden ser esquivar una bola de la muerte o matar a los otros jugadores con motosierras. Algo destacable es que acepta mods y tiene soporte para workshop, aunque actualmente la mayoría de los mods son simplemente skins (hay uno que cambia todas las canciones por Darude - Sandstorm). Mientras que en **Ultimate Chicken Horse** cada jugador agrega un elemento por ronda, y después se juega el nivel. El objetivo es que los otros mueran por nuestras trampas, en tanto nosotros ganemos. Si nadie gana, suma puntos; si todos ganan ¡Tampoco!



Tiny Brains ⌁ Monaco

No siempre es la opción más atractiva, pero a veces trabajar en equipo teniendo una función específica por jugador es algo interesante. En **Monaco**, cada jugador elige una clase y realiza una misión que puede ir desde robar un banco hasta ayudar a alguien a escapar de la cárcel. Con una ambientación minimalista, perfila a ser un juego donde se intenta ser sigiloso para terminar en el caos absoluto. Por otro lado, **Tiny Brains** es un colorido puzzle donde cada personaje maneja una rata de laboratorio con un poder especial. Los desafíos son un tanto simples, pero se complica por las físicas un tanto extrañas y algunos problemas con los controles, sobre todo por tener que cooperar con amigos de la única forma que se puede hacer: a los gritos.



Crawl ⌁ Abraca

El 99% de las veces que se juega con amigos de forma competitiva, tarde o temprano, llega el momento del todos contra uno; es decir, si un jugador es mejor que el resto en un juego, se forma una alianza no escrita. Es algo inevitable y a todos les toca estar en ambos lados en un momento u otro. Esto no siempre resulta ser una situación injusta, hay games que toman provecho de esto, como **Crawl**, un "Dungeon crawler" con estética retro glitcheada donde un jugador maneja al héroe y los otros jugadores a

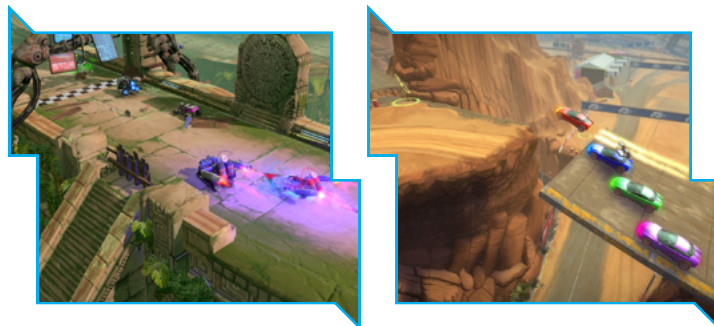


los enemigos que se alían para destruirlo. Los puestos van rotando hasta llegar al final de la aventura. Mientras que en **Abraca**, cada ronda dura un minuto y un jugador tiene que completar tantos niveles de plataformas como pueda mientras los otros tres jugadores controlan a sus oponentes; en cada turno el jugador principal va variando y el primero en vencer al jefe final, gana. Si bien este título tiene una estética más amigable es una verdadera pesadilla.



Sonic & Sega Racing ⚡ Blur

Vroom Vroom, llegamos a los títulos de autos. Blur tiene un poco de Mario Kart en sus power ups, de Burnout en su manejo y de Need for Speed en la selección de vehículos. Honestamente, es una combinación que funciona muy bien; una experiencia fácil de jugar y desafiante a la vez. Si bien un error es difícil de recuperar, permite al jugador arrastrar al contrincante a lo más bajo de la grilla. Por otro lado, Sonic & Sega All Stars Racing es puramente arcade, casi un re-skin de Mario Kart con personajes y circuitos de Sega. A pesar de su estado de clon, las pistas de carrera desbordan personalidad, desde el casino de Sonic hasta las curvas de Super Monkey Ball o la mansión Curien de House of the Dead. Este juego también tiene una secuela donde los vehículos se transforman en lanchas o aviones en circuitos que varían entre vueltas, haciéndolo aún más único dentro del género.



Blaze Rush ⚡ Wrecked

Blaze Rush y **Wrecked Revenge Revisited**, también juegos de carreras donde todos los jugadores están en la misma pantalla y quienes se quedan fuera del circuito o se retrasen mucho, pierden. En **Blaze Rush** no existe el freno, solo se puede elegir en qué dirección se mueve el vehículo. Los power-ups se dividen en turbos y armas, habiendo varios tipos de cada uno y activandose con un botón distinto. **Wrecked**, uno de los mejores clones de *Micro Machines* que existe, tiene los power ups más interesantes y varios elementos únicos, como poder golpear a los vehículos que se encuentran a los costados. Su único punto flojo es la poca cantidad de circuitos de carrera (seis, y otros dos en forma de DLC), pero aún así tiene mucha rejugabilidad debido a todos los modificadores de juego que se pueden aplicar, desde cambiar el manejo de los autos a los power ups.



Por supuesto, estos no son todos los que existen de multijugador local, hay muchos más de diversos géneros que no pudimos incluir, como *Hidden in Plain Sight*, *Sports Friends* o el reciente *Mimic Arena*. Pero si con estos títulos no te alcanza, podes ver las reviews de *Obliteracers*, *Krautscape* o *Trackmania Turbo*; todos excelentes para el multijugador local aunque con énfasis en las carreras. A fin de cuentas no importa cual es el mejor juego, sino el que sea más divertido y adecuado para cada uno.



VIDEOJUEGOS



A esta altura ya le perdimos la Fe

MIRROR'S EDGE: CATALYST

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

En colaboración con Electronic Arts, **DICE** revive a **Faith** -con más cambios que nunca- en el lanzamiento de **Mirror's Edge Catalyst**, el "reboot" del título de acción en primera persona lanzado en 2008.

Mirror's Edge: Catalyst pone nuevamente al jugador en la piel de **Faith**, quien luego de salir de la cárcel regresa con su grupo de Runners a los techos de la ciudad de Glass para permanecer fuera del "sistema" de la malvada **compañía Kruger**, que controla a todos los ciudadanos y sus actividades a través de **The Grid**. Durante uno de sus trabajos, Faith consigue información sobre un proyecto secreto de Kruger, lo que lleva a la siniestra corporación a tomar represalias contra el grupo de la protagonista.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4 Y PC
GÉNERO
Acción, First Person
DESARROLLADOR
DICE
DISTRIBUIDOR
Electronic Arts
LANZAMIENTO
7 de junio de 2016
PRECIO
USD$59,99
DISPONIBLE EN
Xbox Store
PSN Store
Origin





A lo largo de la campaña -desarrollada en 15 misiones- también conoceremos algunos detalles sobre el pasado de Faith y sus padres, quienes aparentemente habrían sido asesinados por Kruger.

En general, la campaña principal deja mucho que desear, además de ser muy corta presenta personajes sin carisma que no atrapan para nada a los jugadores, muchísimos plot-holes cómo ¿Por qué hay varias facciones de Runners y de donde salieron? o ¿Por qué Faith estuvo en la cárcel?; y plot-twists demasiado predecibles y genéricos.

Cuando **DICE** anunció el juego durante la E3 del 2013, también reveló que **Catalyst**, a diferencia del título original, presentaría combates 100% orientados a ataques cuerpo a cuerpo combinados con movimientos de parkour. Por el momento el cambio sonaba bien, pero la ejecución fue pésima.

En sí, no son las mecánicas de combate las que arruinan los enfrentamientos, sino

la I.A. (Inteligencia Artificial) que frente a un simple movimiento de parkour reacciona quedándose quieta.

Dejando de lado las misiones separadas por episodios que presentaba el título original, Catalyst se desarrolla en un mundo abierto (la ciudad de Glass, específicamente) ofreciendo completa libertad a la hora de elegir el recorrido para completar las misiones. Entre otras cosas, la ciudad de Glass cuenta con un sorprendente ciclo día/noche que hace del juego una experiencia un poco más realista.

Si hay un aspecto en el que **Mirror's Edge: Catalyst** se destaca es en su contenido. A pesar de la corta duración de la campaña principal, la ciudad de Glass ofrece una amplia variedad de actividades secundarias como los Time Trials, que desafían al jugador a recorrer ciertas secciones del mapa en tiempo límite; misiones de entrega donde se tiene que llevar un objeto del punto A al punto B del mapa, sin ser detectados por los guardias de Kruger; misiones de objetos frágiles –similares a las de entrega– en las que no se puede fallar ningún movimiento; y más de 400 coleccionables entre documentos, radios y puntos de habilidad para desbloquear nuevos accesorios y mejoras para **Faith**.



Por otra parte, también están las funciones sociales que, además de los marcadores de puntuación, le permiten crear a cada jugador sus propios Time Trials en cualquier zona de la ciudad de Glass y compartirlos con todos los jugadores del mundo.

En conclusión, el regreso de **Faith** no fue tan grande como se esperaba. Si bien **Mirror's Edge: Catalyst** evolucionó respecto a la entrega original, con el cambio a mundo abierto, nuevas mecánicas y funciones sociales, por momentos se siente un poco repetitivo. Sin lugar a dudas la campaña es lo más decepcionante del juego, sumandole la desastrosa IA.

No es un mal juego, de hecho no viene mal para jugar algo diferente a los demás títulos en primera persona, pero podría haber sido mejor si hubiese tenido una historia bastante más desarrollada.

ACEPTABLE

VIDEOJUEGOS

Expansión nueva, dioses viejos

HEARTHSTONE: OLD GODS

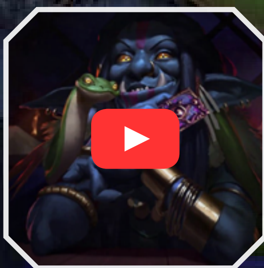
Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, MAC, IOS, ANDROID
GÉNERO
Estrategia, Cartas
DESARROLLADOR
Blizzard
DISTRIBUIDOR
Blizzard
LANZAMIENTO
26 de abril de 2016
PRECIO
Gratuito c/microtransacciones
DISPONIBLE EN
Battle.net

Como sucede cada semestre, la gente de Blizzard lanza una nueva expansión para su popular juego de cartas **Hearthstone**. En este caso, la novedad es **Old Gods**, una historia con dioses antiguos del universo *Warcraft*; seres extremadamente poderosos con nombres como C'Thun, Yogg-Saron, Y'Shaarj y N'Zoth que vienen con su corrupción y tentáculos a modificar no solo algunas de las cartas ya existentes, sino también al juego tal como se lo conoce.

La expansión ofrece 134 cartas nuevas: 53 neutrales y 81 específicas para cada clase del juego (*Mague, Warrior, Shaman, Rogue, Hunter, Priest, Druid, Warlock y Pladin*). En lo que refiere a legendarias, hay una nueva para cada héroe y 12 neutrales. Esta actualización trae versiones corrompidas de las cartas ya conocidas, como el **Validated Doomsayer** (una carta de 0 – 7 que si sobrevive un turno, en el próximo pasa a ser de 7-7) o **la legendaria del paladín, Ragnaros, Lightlord** (una carta de 8 – 8 que al final del turno restaura casi por completo la barra de salud a un personaje dañado).



Y no sólo los personajes sufren la corrupción de los **Old Gods**, el nuevo escenario del juego es una versión corrompida del clásico *Stormwind*, ciudad capital de los humanos en el universo *Warcraft*.

Pero la gran novedad es que junto a esta actualización se habilitan los nuevos modos de juego, llamados **Standard** y **Wild**.

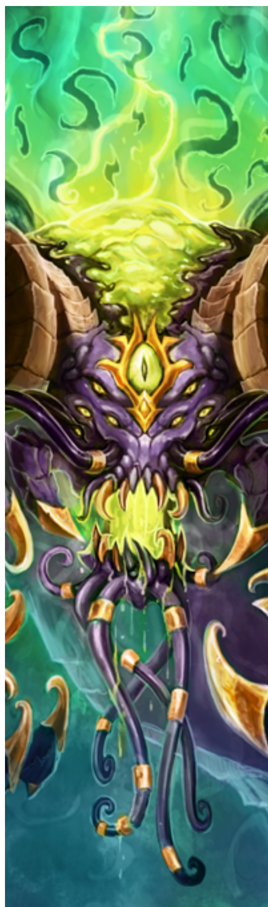
Antes de esta actualización, cuando una persona arrancaba el juego estaba en desventaja comparado a otro jugador con mayor trayectoria, no solo por la experiencia sino por la cantidad de cartas.

Las cartas de **Hearthstone** también pueden provenir de una serie de aventuras en las que el jugador se enfrenta a diferentes

personajes controlados por la máquina, al vencerlos obtiene las cartas correspondientes a esa aventura. Por este motivo, la inversión que tenía que hacer un jugador novato era mucho mayor. Por supuesto que se puede jugar sin adquirir ninguna de las aventuras, pero ¿Quién no quiere tener a Kel'Thuzad en su mazo?

Como solución a este problema surgen estos dos modos, en **Wild** se pueden usar todas las cartas sin restricción alguna, si bien las aventuras más antiguas ya no se pueden comprar, sus cartas pueden ser crafteadas como cualquier otra. Se pueden completar quests, ganar oro, fondos de cartas y rankear dentro de ese modo.

La diferencia está en el formato **Standard**, donde sólo se pueden utilizar cartas de aventuras y packs lanzados en el año corriente y el anterior, es decir en 2016 se pueden utilizar todas las cartas y aventuras que salgan este año y todas las del 2015. La intención de este formato es nivelar la experiencia para todos los usuarios, limitando el acceso exclusivamente al contenido más reciente.



Claramente se ven las ganas de Blizzard de tratar de sumar la mayor cantidad de nuevos jugadores posibles.

Si bien el formato **Wild** existe, y es el modo con el que los jugadores están más familiarizados, todo indica que Blizzard apunta a que sea el **Standard** el más popular, y como decisión empresarial está bien que lo sea.

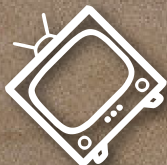
Como si existiera un sentimiento de culpa en Blizzard por todos estos cambios, cuando uno se loguea a esta expansión recibe tres packs de Old Gods totalmente gratuitos y tres cartas más - el dios legendario C'Thun y dos copias del Beckoner of Evil. También se desbloquean quests que permiten obtener hasta 10 packs más.

Si bien toma un tiempo adaptarse a estos cambios, no es para nada imposible. En palabras de Blizzard: *"Tal vez algunos se horroricen ante estas cartas, pero un jugador habilidoso como tú quizá logre controlar el poder de los dioses antiguos. Seamos honestos... ¿Qué puede salir mal?"* **BUENO**

GAME OF THRONES SEXTA TEMPORADA

SEXTA TEMPORADA GAME OF THRONES

Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**





"Tyrion Lannister, I name you hand of the Queen."

Daenerys Targaryen, conocida como *Daenerys of House Targaryen, the First of Her Name, Daenerys Stormborn, The Unburnt Mhysa, The Queen Across the Sea, The Silver Queen, The Beggar Queen, The Dragon Queen, etc. etc.*



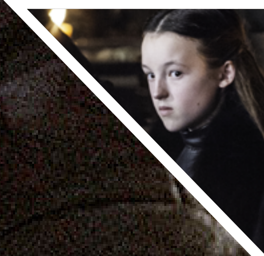
Ha concluído la sexta temporada de Game of Thrones, la más lejana a los libros, la que en algunos casos ya nos está spoileando también a los lectores.

A partir de acá tendremos spoilers muy importantes. Considérense advertidos.

La sexta temporada fue bastante más tranquila que las demás pero se guardó todo para los últimos dos capítulos. También profundizó varios temas y nos dejó varias teorías para conjeturar.

Como siempre, hubo muchos personajes y muchas líneas distintas; muchas locaciones diferentes e historias que se entrelazan. Aparecieron nuevas figuras que se robaron nuestros corazones para siempre -como la pequeña Lady Lyanna Mormont- y quizás, más que nunca, varias muertes nos dejaron boquiabiertos.





Analizándola en su totalidad, no fue una gran temporada. Los primeros episodios fueron demasiado lentos para permitir que se plantearan las historias y las tramas que sostenían lo que iba a ocurrir más adelante. Pero, llegada la mitad de la temporada, tampoco hubo momentos reveladores como sí ha sucedido en casi todas las anteriores. Por supuesto, una de las sorpresas del comienzo -que con tanta manija previa resultó casi esperable-, fue la resurrección de Jon Snow a manos de Melisandre. Lo demás, se lo guardaron todo para los episodios 9 y 10, casualmente los más largos de la temporada.

La realización a nivel escenográfico nos deslumbró como siempre y por otro lado, algo digno destacar, que no podemos dejar de mencionar, es la banda de sonido. En los momentos dramáticos, la música fue algo realmente épico, con unas melodías increíbles. Esto no significa que todo lo anterior haya sido una bazofia, pero, en esta temporada, se notó la diferencia y se percibió un gran acierto en la elección musical para cada situación.



TEORÍAS A FUTURO



Vamos a ir por partes porque hay mucho para decir. Por un lado, Jon está vivo (duh) y, en el último capítulo, nos enteramos de que no es bastardo de Eddard Stark sino hijo de su hermana Lyanna. Por un momento tuvimos la duda acerca de la paternidad -lo que despertó distintas teorías- pero finalmente HBO lanzó la bomba y confirmó que el padre del ex Lord Commander resucitado es Rhaegar Targaryen.

Este hecho tiene muchas implicaciones. Una de ellas es que -claramente- Snow ya no es un bastardo, ahora es Jon Targaryen, un nombre que tiene mucha más facha (como si hiciera falta). Se dice que el nombre que le dio su madre tampoco es Jon, sino uno más del estilo Targaryen, pero Eddard lo cambió para protegerlo y evitar que Robert descubra su verdadero origen. Daenerys, entonces, es la tía de Jon y por ende la posibilidad de verlos juntos, en pareja, se extingue casi por completo. Sí, a pesar







de que los Targaryen suelen cometer incesto y se dan entre todos, a esta altura tenemos claro que ninguno de los dos accedería.

Por otro lado, Jon ya no puede ser *The King in the North*, porque no es ni siquiera hijo de Eddard Stark. La verdadera Reina en el Norte sería Sansa y ya veremos cómo maneja esta información el inescrupuloso Littlefinger, teniendo en cuenta las últimas miradas que cruzaron al final de la temporada.

Más allá del Mar Angosto, por fin, después de mucho tiempo, Daenerys consiguió todo lo que necesitaba para encaminarse hacia su objetivo: ejércitos, barcos y dragones creciditos. Dentro de su historia hay una teoría que circula sobre el dragón de tres cabezas, símbolo de la casa Targaryen. Sabemos que Dany tiene tres dragones en su ejército y necesitan jinetes. Uno de ellos ya está confirmadísimo y sería Jon, el recién revelado Targaryen. ¿Y el tercero? Por ahora sólo podemos conjeturar, -la teoría está un poco débil de elementos y sólo tenemos algunas pistas al respecto-, pero sería Tyrion Lannister.

Ya lo hemos visto siendo extremadamente hábil con los dragones encerrados, e incluso lo vimos disfrutando un momento con el más pequeño de los tres. También hemos escuchado a Tywin afirmar que Tyrion lleva su apellido sólo porque él no pudo probar que no era su hijo. Pero, entonces, si tiene sangre Targaryen, ¿quién sería su padre? Se cree que fue engendrado en una violación perpetrada por el Rey Loco Aerys II a Joanna Lannister, prima y esposa de Tywin. Después de todo, Aerys odiaba a Tywin y estaba obsesionado con Joanna. Ya sabemos que ella muere al nacer Tyrion así que el secreto murió con ella, pero tendría cierto sentido que Tyrion tenga sangre dragón. Éste es sin duda, un gran interrogante, pero ya estamos un poco más cerca de saberlo.

Otro evento que ya podemos decir con seguridad que no vamos a ver, es el regreso de Catelyn Stark como Lady Stoneheart. Para los que no leyeron los libros, luego de la Red Wedding, el cuerpo sin vida de Catelyn es arrojado a un río y es levantado por Nymeria -la loba de Arya- y arrastrado a un camino donde lo encuentra la Hermandad sin Estandartes. En ese momento, y mediante la ayuda de Thoros de Myr, Beric Dondarrion da su vida y logra revivir a Catelyn. Acá la cuestión: ya vimos que Beric sigue vivo en esta temporada y eso, -sumado a la complejidad de ingresar nuevos personajes en tan pocos capítulos- es prueba suficiente para descartar este gran suceso.

Algo que sí podemos esperar en los próximos episodios es un mayor contacto con el pasado mediante las visiones de Bran. El torneo de Harrenhal es un evento pivote en la historia y sería perfecto poder verlo, no solo por lo que significa como tal sino también para poder encontrarnos con todos aquellos personajes interesantes en su mejor momento, incluído, por supuesto, Rhaegar Targaryen.





PROFECÍA MAGGY THE FROG

Como pudimos ver en la serie, hay una profecía dando vueltas alrededor de Cersei Lannister, que casi terminó de cumplirse en el último episodio de esta temporada.

Cuando Cersei era más chica, fue a buscar a Maggy por sus poderes y ésta le permitió realizarle tres preguntas sobre su futuro. Las respuestas fueron un poco ambiguas, pero se pueden deducir algunas cosas: sus hijos iban a morir; una Reina más hermosa y joven iba a llegar para quitarle todo; y ella iba a morir en manos de su hermano menor. Suponiendo que Tyrion bien podría ser Targaryen y considerando la situación con la que Jaime se encuentra al regresar, todo indica que sería este último quien la va a matar.







Además del horror de tener a todos sus hijos muertos, a Cersei se le está cerrando el círculo, con pocas aliados y muchos enemigos. Daenerys ya se ha aliado con los Greyjoy, los Martell y los Tyrell, quienes se dirigen a atacar King's Landing. Es probable que incluso Jaime se le de vuelta, después de todo, ya mató a un Rey al que se suponía debía proteger, en favor de un bien mayor.

AZOR AHAI

Este nombre es poco mencionado en la serie, pero muy importante ya que representa al príncipe prometido que va a liberar al mundo de la oscuridad, en este caso, de los Whitewalkers. Melisandre creía que este héroe era Stannis Baratheon, pero como pudimos ver, estaba bastante equivocada. En los libros esto es un poco más evidente: "Rezo por una pizca de Azor Ahai, y R'hllor solo me muestra a Snow".



También hay quienes creen que por las condiciones del nacimiento, según unas palabras que Melisandre le dice a Snow, Azor Ahai sería Daenerys: "Cuando la estrella roja sangre y la oscuridad se junte, Azor Ahai nacerá entre cenizas y sal para despertar dragones de piedra", exactamente lo que sucede en el final de la primera temporada.

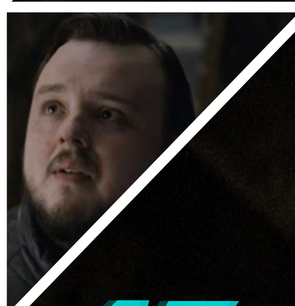


PRÓXIMOS PASOS DE HBO

Recientemente se confirmó que, cuando Daenerys llegue a *Westeros*, se pudre todo. Vamos a tener guerra y fuego a mansalva. Y no solo será en el asedio a *King's Landing*, sino también en la lucha contra los *Whitewalkers*. En realidad, la guerra con los caminantes es la más importante y la que más le preocupa a la gente que sabe sobre ellos.



Finalmente, quedan entre 13 y 15 capítulos para terminar la serie, que serán divididos en dos temporadas. Solo el tiempo dirá, pero el final seguramente sea lo más épico de toda la saga.



"Shame, shame."
Cersei Lannister.

FANLOVE

"LOS PIBES DE SIEMPRE, EN PANTALLA GRANDE"

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

No es fácil levantar un largometraje de manera completamente independiente, pero **8½ Producciones** logró hacerlo para representar con cariño a la escena *friki* de Buenos Aires.

La escena *friki* local (fans del anime, manga, comics, videojuegos, etc) existe desde hace MUCHOS años. Pronto, más de una generación habrá disfrutado de lo que, visto desde afuera, es sólo un punto de encuentro, pero que de cerca se vuelve algo más importante. A lo largo del tiempo, estos eventos evolucionaron y junto con internet dieron lugar a algo hermoso. Es la *friki* una de las pocas comunidades que de verdad sacó provecho de las herramientas que brinda la red, más allá de sus funciones sociales. La liviandad con la que se aceptan los hobbies de los demás -algo que, sadly, no es común afuera- hace que todos se conozcan con todos y que la comunidad se mantenga unida a través de los años. Es así como los que jugaban CS 1.6 después de la escuela en 2002, pueden reencontrarse por sorpresa años después, en el bar gamer de turno o comprarle una consola a través de Facebook al compañerito nerd de la primaria. Siempre son los mismos, y a pesar de que en un momento la vida les revolea carreras, laburo o hijos por la cabeza, la fraternidad que desempolvan cuando empieza el opening de *Dragon Ball* se mantiene intacta.

Ilustrando esta ensalada atemporal de fandoms y a la gente que los frecuenta lle-

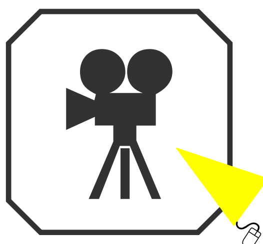


Ver también: Otakus.

Ficha técnica

Título original: FanLove
Año: 2016
Género: Comedia
Dirección / Guión: Santiago Cúneo
Elenco: Nicole Méndez, Guido Maxit, Gustavo Tasisto, Leandro Nassiff, Nadia Zollhoffer
Duración: 90 minutos
NETFLIX: No





VEREDICTO

INTERESANTE



ga una producción audiovisual argentina muy reciente y dulce. Es mérito de la escena que sea entendida tanto por adultos como por pibes.

Hikari es mendocina y en su pueblo no hay escena *friki*. No hay torneos, no hay cosplay, no hay eventos, no hay comiquerías, no hay nada. Llega a *CABA* para estudiar danza y conocer la escena local del fandom y se encuentra con Juan. A pesar de que él está desencantado de todo lo que a ella tanto la emociona, se gustan mucho. Sin problemas, Hikari comienza a incorporarse al grupo de amigos de Juan, pero un golpe de suerte inesperado alterará (¿para bien?) la vida simple que tienen.

8½ Producciones surgió para darle vida a esta película, pero ya planea su segundo proyecto. Es la primera vez que Santiago Cúneo toma el lugar de director, además de haber escrito el guión. La variedad de personajes representan a la perfección a las distintas personas que forman parte del ambiente, aunque sus caracterizaciones carecen de profundidad hasta que el conflicto de la historia comienza a desarrollarse. Los protagonistas son interpretados por Nicole Méndez y Guido Maxit. Ninguno de los dos son actores, ni amateurs, ni profesionales, pero sin embargo transmiten con cariño lo que parece que adquirieron por experiencia propia como integrantes regulares del fandom. En cuanto a la realización, la falta de dirección de fotografía especializada se nota, dando la impresión general de ser un video de YouTube muy largo, algo que termina por agregarse a la estética independiente y a la imagen del fandom hoy.

Cuando alguien escribe sobre lo que entiende y forma parte de su vida diaria, se evidencia en el producto final. **FanLove** está llena de referencias, tanto al cine como a la mitología nórdica (!), pasando por videojuegos y cultura pop argentina. La vida real también aporta innumerables cameos y situaciones que cualquier fan sabrá reconocer. Mientras el mercado se inunda de personajes con los que cualquier normie puede identificarse, **FanLove** busca representar sólo a una pequeñísima parte del público general. Pero no hay nada que temer, las explicaciones permiten a todo el mundo entender y hasta empatizar con estos personajes ficticios que tienen miles de reflejos en la realidad.

El fantasma del amor 2.0 está sugerido pero nunca se habla de él directamente (lo cual es bueno, porque puede decirse que no existe). La tecnología de las comunicaciones -para muchos incomprensible- es sólo una herramienta y, como tal, afecta poco y nada a las relaciones amorosas o de amistad. Los novios serán novios y los amigos serán amigos hoy igual que hace 20, 50 o 100 años. La naturalidad con la que **FanLove** trata este tema que inquieta a muchos señores padres prueba que finalmente, resulta inofensivo o igual de peligroso que una paloma mensajera.

BLACK MIRROR

LA TECNOLOGÍA COMO PROTAGONISTA

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

FICHA TÉCNICA

CREADOR
Charlie Brooker
ORIGEN
Reino Unido
AÑO
2011
EPISODIOS
7
NETFLIX
(((SÍ)))
EL DATO
Se viene otra temporada más, de 12 capítulos

Entre las series cortas perdidas en el catálogo latinoamericano de **Netflix** se encuentra una de las joyas más brillantes de la ciencia ficción reciente. Una serie imperdible.

Una de las narraciones que acompaña a todo el mundo desde su niñez es la fábula. Existen desde hace tanto tiempo –las más antiguas se ubican en el siglo VI a.C.– que podría decirse que acompañan desde su infancia a la humanidad. Las fábulas se caracterizan por tener entre sus personajes a animales, plantas, objetos inanimados y fuerzas de la naturaleza antropomorfizadas que, entre otras cosas, son capaces de hablar. Además, casi siempre al final, exponen una enseñanza que se desprende de sus experiencias: una moraleja. También, dentro de este tipo de narraciones está la parábola, que es lo mismo pero sin bichitos parlantes. Pocas fábulas o parábolas han surgido en los últimos años; pero ¿qué pasaría si se presentara una antología audiovisual de parábolas sobre tecnología? Suena tirado de los pelos, hasta que toca verlo.

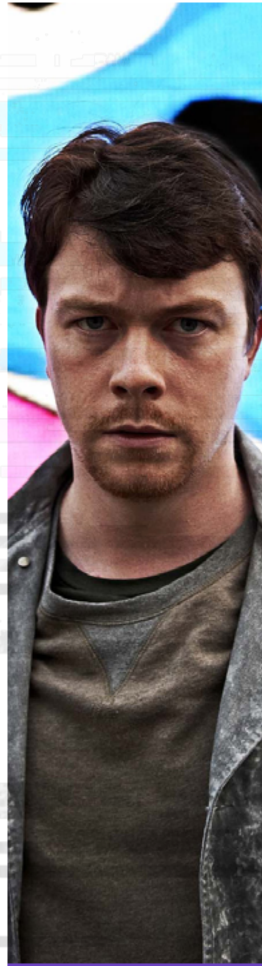
Black Mirror es un programa de TV antológico; es decir, que cada uno de sus episodios presentan ambientes, universos y personajes distintos, unidos por una temática. En este caso, se trata de los potenciales peligros que los avances tecnológicos presentan para el ser humano. Este programa pone al espectador frente a posibles fantasmas de navidades futuras, siempre conectados con la tecnología que ya se ve venir. Así, la capacidad de grabar la vida propia 24/7, de hablar con un ser querido que falleció o de zafarse de una vida de esclavitud convirtiéndose en actriz porno, suenan casi como cosas buenas, pero, **Black Mirror**, intenta avisarle al mundo que hay que tener cuidado.



La idea general del show y el guión de cinco de los siete episodios fueron escritos por **Charlie Brooker**, un británico de 45 años que es más un tío cool que un padre hinchabolas. Su carrera abarca muchas disciplinas que lo llevaron a través de los años desde la crítica de videojuegos, a mediados de los 90, en la revista *PC Zone*, hasta la creación del programa de televisión *Dead Set* (2008). Todo esto con un humor súper crudo y bardero que tal vez sea lo que lo mantuvo vigente hasta hoy.

La razón por la que este programa se llama **Black Mirror** (Espejo Negro) fue revelada por Brooker en una entrevista: *"El 'espejo negro' del título es el que vas a encontrar en cada pared, en cada escritorio, en la palma de cada mano: la fría, brillante, pantalla de un televisor, un monitor, un smartphone"*. Suena perturbador, ¿no? De cualquier forma, llama a la reflexión sobre dos asuntos relacionados e importantes: la tecnofobia y la tecnofilia.

Ambas existen, en mayor o menor medida, en la vida real y en la ficción, en la calle y en casa. Cuando comenzó la *Revolución Industrial* en Europa, un grupo de reaccionarios, mayormente artesanos llamados *luditas*, organizaban marchas y ataques contra las nuevas máquinas textiles bajo la creencia de que les quitarían el trabajo. Se considera a este grupo una de las primeras manifestaciones de la tecnofobia. En aquella época era entendible, pero ¿en ésta? Algunos tecnófobos temen que las nuevas tecnologías cambien su manera de vivir, optan por alejarse de estas innovaciones y no aprender a usarlas a pesar de los beneficios que otorgan (la típica abuela sin *whatsapp*). A veces, incluso, llegando a la incomodidad física y ahí ya deja de ser gracioso. En el mundo del arte, este miedo está siempre presente: desde **Black Mirror** hasta *The Matrix*, pasando por *Metropolis*, *Blade Runner*, *Frankenstein* y MUCHOS más. Hasta cierto punto el miedo al futuro y las maneras en la que la tecnología puede llegar a perjudicar al hombre es comprensible.



Relacionado a Black Mirror
Computerphile: El Coleccionista de Estampillas



Por otro lado está la tecnofilia, que no por ser opuesta a la tecnofobia es positiva. Todo el optimismo que los avances tecnológicos inspiran puede colapsar en un instante. Su incorporación en la vida diaria no sólo genera asombro sino adicción: el narcisismo que la tecnología fomenta es algo con lo que los usuarios conviven todos los días (sobre todo en *Instagram*, phew). Muchos de los matices posibles entre estos dos extremos son investigados y discutidos en las cortas ficciones que Brooker propone en este programa.

Lo arriesgado de esta idea era evidente: en la televisión estos programas tan críticos no suelen dar buenos resultados monetarios, pero **Black Mirror** lo logró. Es natural, entonces, que el ángel salvador de series San *Netflix* haya decidido ponérsela al hombro y traerla de nuevo. Aún no hay fechas anunciadas, pero se sabe que le encargaron a Brooker y a su equipo una temporada más, de 12 capítulos. La impaciencia invade a **Glitchy**, porque es seguro que el cerebro de este hombre tiene muchas más historias fascinantes para contar. ◢ **IMPERDIBLE**

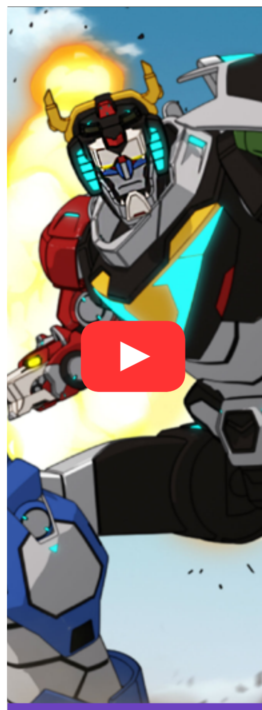
VOLTRON

LOS LEONES SEAN UNIDOS PORQUE ESA ES LA LEY PRIMERA

Texto **Germán Perrotta @GerJP**

Voltron: Legendary Defender -el reboot a cargo de **Netflix** y **Dreamworks Animation**- es una gran serie animada que le hace honor a *Voltron: Defender of the Universe* que se estrenó en los años 80, producto de una adaptación estadounidense del anime *Beast King Golion*. La nueva serie suma varios personajes e ingredientes que hicieron populares a otras en los últimos años -como *Avatar: The Last Airbender* y *The Legend of Korra*- y logra ser un show único y nuevo que se diferencia del original sin perder su esencia.

En el primer episodio, "*The Rise of Voltron*", nos presentan a los personajes principales de la serie y a los pilotos de los Leones: **Lance** (azul), **Hunk** (amarillo), **Pidge** (verde), **Keith** (rojo) y **Shiro** (negro). El capítulo cuenta con una gran exposición que sirve para presentar la historia y las ideas de la serie original de **Voltron** para aquellos que nunca la vieron. Esta información brindada por los protagonistas no se hace tediosa, gracias al gran desempeño de los actores y la química que percibimos en sus diálogos.



Por primera vez, después de varios intentos fallidos, los robots salen exitosamente de sus cocheras intergalácticas de la mano de Netflix y Dreamworks.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Voltron: Legendary Defender
ESTRENO: 10 de junio de 2016
ORIGEN: Estados Unidos
DURACIÓN: 11 capítulos de 23 minutos c/u.
PRODUCTORES: Kihyun Ryu, Joaquim Dos Santos y Lauren Montgomer
PRODUCCIÓN: Dreamworks, World Events Productions, Studio Mir.
NETFLIX: Sí ♥

Al equipo de los Leones se suman la **Princesa Allura** del Planeta Altea -donde los leones fueron creados- y su consejero personal **Coran**, a cargo de varios de los momentos más humorísticos de la serie. Ambos son los únicos supervivientes de la raza alteana, luego del ataque sufrido por el **Imperio Galra** diez mil años atrás. Los pilotos, llamados **Paladines** por la princesa Allura, visten armaduras con los







colores característicos de sus leones, además de armas distintivas para cada uno, según su personalidad.

Sin embargo, los protagonistas no son unidimensionales, van evolucionando a lo largo de la serie y se desarrolla un poco más en profundidad la historia de cada uno de ellos. **Shiro**, el líder natural del grupo sufre de varios traumas por haber sido prisionero de los Galra, comandados por **Zarkon**, el villano principal del show. **Keith**, quien suele revelarse ante las órdenes, siempre está dispuesto a mejorar. **Lance**, a pesar de ser ultra narcisista, es capaz de grandes actos heroicos. **Hunk**, quizás el más miedoso de todos, suma excelentes logros pese a su falta de confianza. **Pidge** es un personaje súper inteligente con miles de gadgets.



A medida que el show avanza, descubrimos, al igual que el resto de los protagonistas, que **Pidge** es en realidad es una mujer llamada Katie Holt, hija del Doctor Holt y hermana de Matt Holt, los científicos secuestrados junto a **Shiro** por el Imperio Galra en una de las lunas de Plutón.

Quizás, el punto más flojo de este reboot sean los villanos **Zarkon**, la hechicera **Haggar**, sus súbditos y sus motivaciones, ya que caen en el estereotipo de *malos que quieren conquistar el universo* y no llegamos a saber mucho más de ellos, a pesar de unas pocas sorpresas que se van develando en el transcurso de la serie.

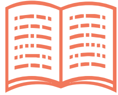
El equipo creativo, a cargo de Lauren Montgomery y Joaquim Dos Santos (*Justice League Unlimited, Avatar, Korra, Young Justice*) toman varias ideas ya trabajadas anteriormente por ellos, –como la mezcla justa de humor y acción– y la trasladan a esta serie junto al modernizado diseño de los protagonistas. También vuelven a reunirse con el Studio Mir para la animación y específicamente con Kim Il Kwang (*Korra, The Boondocks*) quien se encargó de diseñar los personajes.

> *"La animación es una mezcla de dibujo a mano alzada con CGI y resulta muy armoniosa en los capítulos, especialmente en las batallas espaciales (...)"*

La animación es una mezcla de dibujo a mano alzada con CGI y resulta muy armoniosa en los capítulos, especialmente en las batallas espaciales y sobre todo cuando vemos la tecnología alteana, las distintas ciudades y vehículos. No sería una locura pensar que se basaron y tomaron ideas de los juegos de *Mass Effect* para llevar a cabo estos diseños.

A fin de cuentas, **Voltron: Legendary Defender** es un show altamente disfrutable, tanto para aquellos nostálgicos de la serie ochentosa como para quienes no saben nada acerca de estos leones transformables. Como en toda buena serie con robots gigantes, son sus personajes, con sus virtudes y defectos, los que logran que el producto final resulte exitoso y nos deje a la espera de una segunda temporada.

◢ **MUY DISFRUTABLE**



LA SUDESTADA

Lecturas que nos hacen bien

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



PORTADA
(JUAN SÁENZ VALIENTE)

FICHA TÉCNICA

OBRA
La Sudestada
AUTOR / ARTISTA
Juan Sáenz Valiente
EDITORIAL
Hotel de las ideas
EDICIÓN
2015
IDIOMA
Castellano
PÁGINAS
128

Hay lecturas que no solo valen la pena, sino que son indispensables. **La Sudestada** de **Juan Sáenz Valiente** (*Sarna, El hipnotizador, Un perro con sombrero*) es una de ellas. La primera novela gráfica que **Valiente** escribió y dibujó íntegramente.

La Sudestada es un policial negro, argentino, con todo lo que eso representa. Jorge Villafañez, un detective privado, decide tomar el caso de una coreógrafa de danza, Elvira Puente. Su marido sospecha algo, por eso la manda a seguir. De lo único que está seguro es de que no tiene un amante, pero Jorge parece opinar lo contrario. Entonces, el detective toma el caso, como tomaría cualquier otro, sin saber la *sudestada* que se le viene encima. La historia se completa con varios relatos paralelos que sirven tanto para nutrir al personaje como para pintar el universo de Valiente, que bien podría ser cualquier barrio argentino.

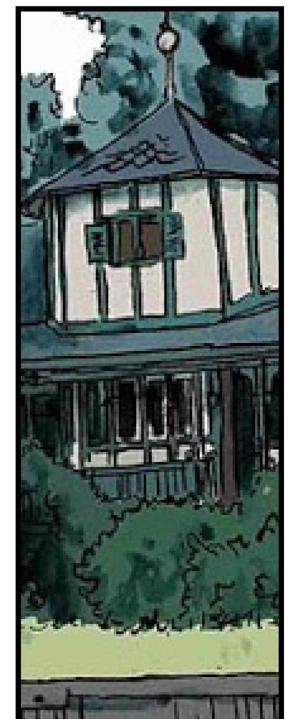
El estilo de **Valiente** es increíble, puede incorporar influencias de dónde más le conviene y las hace propias, sin perder su gracia. Para esta historia decidió ir con un estilo hiperrealista, concentrándose en los detalles que más le interesan, como los personajes, y dejando que los fondos se pinten casi por sí mismos. Un par de detalles acá, otros allá y la pintura de **Valiente** queda definida.

Volviendo a los personajes, tanto Jorge como Elvira y todo el ensamble que crea el autor, tienen más de treinta años; de hecho, la gran mayoría roza ya los cincuenta. Una historia de un detective de casi cincuenta años, investigando un caso sobre una coreógrafa de danza contemporánea, ¿Cómo puede eso estar bueno?, preguntará el curioso lector. La respuesta es **Juan Sáenz Valiente**.

Como bien dijo **Pedro Mairal** en su prólogo: *"Nadie dibuja a los viejos como Sáenz Valiente"*. Cuanta verdad. El realismo de las caras, sus cuerpos encorvados vencidos por la edad, sus facciones gastadas, sus expresiones cargadas de sentimientos hacen que el lector se compenetre con la lectura al punto de llorar o reír a la par de los personajes. A esto hay que sumarle los escenarios elegidos por el autor: La atmósfera de barrio contrapuesta con la naturaleza de Tigre cargan a la novela con un aura amena que nos hace sentir como en casa. Una cotidianeidad sucia, que arranca frases como: *'Sí, loco, esto es así y no puede ser de otra manera. Imposible no identificarse con ella'.*

En cuanto a la historia en sí. Uno lee a Jorge y lo ve, lo siente, puede escucharlo en la calle, sabe qué clase de tipo es. Gente cínica, cansada de la vida, dispuesta a cagar a cualquiera con tal de conseguir





Otra de las proezas de esta novela gráfica, tal vez, la más importante: el ritmo, el tono y los silencios. Valiente genera una historia paciente, tranquila, que sabe cuándo apretar y cuándo soltar al lector."



lo que necesita. Entonces cuando uno lee los diálogos, frases como *"Le gustan los gorditos, eh ¿No sabés si el papá era gordito también?"* O *"Bolacera como ella sola"*, hay que frenar la lectura, sonreír y aplaudir.

Antes de terminar hay que destacar otra de las proezas de esta novela gráfica, tal vez, la más importante: el ritmo, el tono y los silencios. **Valiente** genera una historia paciente, tranquila, que sabe cuándo apretar y cuándo soltar al lector. Utiliza los silencios no sólo para dejar respirar a la obra, sino para hacerla hablar; porque sabe que el arte habla por sí mismo. En la narrativa de imágenes una de las cosas más difíciles de lograr es el



balance entre la imagen y las palabras, saber cuándo hablar y cuándo callar algo que varía completamente dependiendo de la historia que queramos contar. Aquí **Valiente** sorprende haciendo hablar al viento, a la lluvia y sobre todo, a la danza.

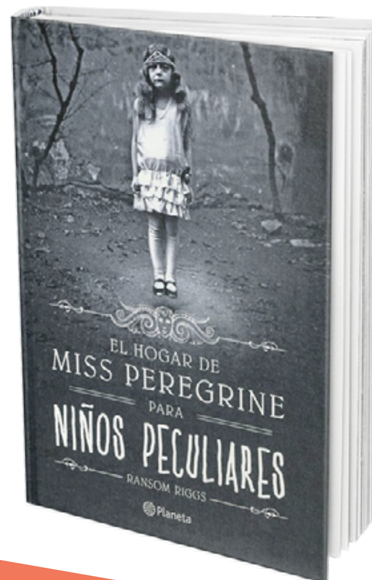
La Sudestada es una novela gráfica importante, no sólo por su calidad sino por lo que significa para la industria nacional. Es esa obra que todo el mundo debería leer. La novela, quizás, de iniciación, que hace que la gente corra un poco la vista de Europa y Estados Unidos y vea que acá también hay historias y creadores que valen mucho la pena. Por eso es que nos hace bien a todos. ◢ INDISPENSABLE



EL HOGAR DE MISS PEREGRINE PARA NIÑOS PECULIARES

Un orfanato fuera de serie

Texto Laura Amarilla **@heylauringui**



PRIMER VOLUMEN

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL
Miss Peregrine's Home for Peculiar Children
AUTOR
Ransom Riggs
EDITORIAL
Planeta
EDICIÓN
2011
IDIOMA
Castellano
PÁGINAS
352

Una nueva saga conquista las listas de los más vendidos en varios países del mundo. Número uno entre los bestseller del *New York Times*, la primera parte se titula en español **El Hogar de Miss Peregrine para Niños Peculiares** y ante tremenda portada, la lluvia de lectores curiosos no se hizo esperar.

Si bien las temáticas sobre niños abandonados, poderes mágicos y lugares recónditos -ocultos a los ojos de los simples mortales- ya fueron tratadas en varias sagas conocidas, ésta tiene una vuelta de tuerca bastante singular.

La novela narra la historia de un adolescente llamado **Jacob** a quien su abuelo, desde muy pequeño, le contaba anécdotas sobre un lugar excepcional donde vivían niños y niñas con cualidades especiales. Cada una de las historias que su abuelo le contaba eran ilustradas con fotografías misteriosas que le daban a cada relato un toque enigmático e inquietante. Jacob creció y con él su sentido de racionalidad que atraviesa al mundo de los adultos: las historias del abuelo se volvieron tan absurdas como sus fotografías.

Con los años, su abuelo Abraham enferma y se vuelve cada vez más ermitaño. Jacob lo visita de vez en cuando y casi por obligación, hasta que en uno de esos encuentros no sólo presencia el fallecimiento de su abuelo, sino que también recibe indicios de que ese lugar -el que ya creía una total fantasía del anciano- podía ser real. Justo antes de morir, el anciano le susurra: *"Encuentra al pájaro. En el bucle. En el otro lado de la tumba del viejo. 3 de septiembre de 1940. Emerson... La carta"*.

Motivado por la curiosidad y el misterio que lo rodea, Jacob pasa los días posteriores siguiendo pistas para dar con el paradero de esas personas a las que su abuelo tanto conocía. Finalmente, en su cumpleaños, recibe un misterioso y viejo libro con una carta firmada por Alma LeFay Peregrine dirigida a su abuelo. Estas señales terminan de inclinar la balanza a favor de las historias del viejo Abraham y su nieto se sumerge en una aventura sin precedentes para confirmarlas, para ver con sus propios ojos ese mundo tan cautivador.











POSTER DE LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA



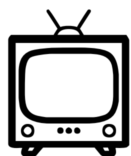
El Hogar de Miss Peregrine para niños peculiares es un libro con magia, misterio y aventuras. Una novela que reutiliza elementos de otras historias y las transforma en un nuevo relato con toques humorísticos y románticos. Es cierto que la manera en la que lo hace no es la más original, pero la introducción de fotografías dentro del libro –que, según trascendió, son originales y propiedad del autor– ilustran la trama y renuevan la atención del lector. Pese a que cuenta con algunos momentos intrigantes y otros un poco aburridos, los niños peculiares siguen conquistando las listas, y se estima que con el lanzamiento del film homónimo los números de publicaciones vendidas sigan subiendo.



La introducción de fotografías dentro del libro –que, según trascendió, son originales y propiedad del autor– ilustran la trama y renuevan la atención del lector.

La película tiene fecha de estreno para el 30 de septiembre de este año. Contará con el guión de Jane Goldman (*Kick-Ass*) y la dirección de Tim Burton (*Alice in Wonderland*) quien parece el tipo ideal para esta clase de historias. Protagonizada por Eva Green (*Penny Dreadful*), Asa Butterfield (*Ender's Game*) y Samuel L. Jackson (*The Avengers*), el film promete una sobredosis de escenas llenas de oscuridad y misterios.

La saga continúa con *Hollow City* y termina con *Library of Souls*. Estos libros aún no se encuentran disponibles en formato físico en la Argentina, pero ya se pueden descargar sus versiones digitales tanto en inglés como en español. Ahora, habrá que esperar el estreno de la película y continuar leyendo para saber cómo termina la historia. ◢ BUENO



Recomendados

Anime Next
Julio 2016

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

¿Se te están por acabar las series anime de esta temporada y querés estar al tanto de lo que se viene a partir de julio? Acá te damos algunas recomendaciones para reír o llorar, solo o en compañía.



Mob Psycho 100

12

Del creador de One Punch Man, llega Mob Psycho 100 (Bones). La historia gira en torno a un joven apodado Mob, quien posee un poder psíquico avasallador. Pero si su capacidad emocional llegase al 100%, escaparía a su control. Junto a su mentor (quien en realidad no es) psíquico, Mob busca su propósito en la vida mientras prosigue con su típica vida de estudiante de secundaria.



Handa-kun

8

Si les gustó Barakamon allá por el 2014, no van a querer perderse Handa-kun (TBS). La adaptación del manga precuela hecho por Yoshino Satsuki, está enfocada en los años de secundaria de un joven Seishuu Handa; su atractivo, genio y talento como calígrafo lo hacen foco de la admiración de toda la escuela, lo cual sería grandioso… de no ser porque su extrema negatividad le hace creer que en realidad es víctima de acoso por parte de sus compañeros.



Kimi no Na wa *(Película - Agosto)*

26

Kimi no Na wa (CoMix Wave Films) narra la historia de dos jóvenes, uno viviendo en Tokyo, y la otra en un pueblito rural que bien podría ser Gerli. Al dormir, ambos sueñan que viven la vida del otro, comenzando así una historia de drama y romance entre estudiantes de secundaria con un apartado visual fantástico y una historia emotiva, como todas las películas (¡E incluso los comerciales!) de Makoto Shinkai son capaces de hacer.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)

Fe de erratas: La vez pasada confirmabamos que Under The Dog iba a ser estrenada en la temporada pasada. Rectificamos que la fecha de estreno finalmente se movió al 1ro de agosto.



New Game!

4

¿Quién no soñó con salir de la secundaria y dedicarse a hacer videojuegos? NEW GAME! (Doga Kobo) sigue la historia de Suzukaze Aoba, una joven que empieza a trabajar como artista 3D para una compañía creadora de sus juegos favoritos. Esta adaptación del manga de Tokunou Shotaro mezcla elementos del género slice of life con un pantallazo al mundo del desarrollo de videojuegos japonés. A los fanáticos del yuri o de aquellos animes en donde el género masculino se toma vacaciones, quizás les interese echarle un ojo.



Orange

4

Esta adaptación del manga de Takano Ichigo cuenta la historia de Takemiya Naho, una joven estudiante de secundaria que un día recibe una carta de una persona que afirma ser “su yo dentro de 10 años”, advirtiéndole que no pierda de vista a un estudiante que se transferirá a su clase ese mismo día. Este evento desencadena una serie de eventos que convierte a Orange (Telecom Animation Film x TMS Entertainment) en una estupenda historia de amistad y romance que promete piantarle un lagrimón hasta al más duro.



DAYS

3

Si querés ponerle fichas a un anime de deportes esta temporada ¿Por qué no a uno de fútbol? DAYS (MAPPA) es una adaptación del manga homónimo de Tsuyoshi Yasuda. En una noche tormentosa Tsukushi Tsukamoto, un joven lleno de pasión sin ningún talento especial, conoce a Jin Kazama, un solitario genio del fútbol, y da su primer paso dentro del mundo de fútbol de secundaria. Pero no confíen en esta vaga reseña que pueden leer en cualquier lado; vean el primer episodio y piérdanse en la inolvidable manera con que la historia es relatada, oscilando espectacularmente entre un absurdo y honesto despliegue de emociones capaces de entretener desde los primeros minutos.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





TE ACOMPAÑAMOS A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

APPLE IOS



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES

